238 PS3(4) • XBOX 360(ONE) • Wii(U) • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • iPHONE

POWER UNLIMITED

EXTRA DIK 92 PAGS!



FIFA 14
GOUDEN FOOTIE

RAYMAN LEGENDS
PLATFORMIDABEL!

MARIO KART 8
ONDERSTEBOVEN VAN

GAMESCOM 2013
KNALLEN IN KEULEN

GTA V
5 PAGS REVIEW!!!!

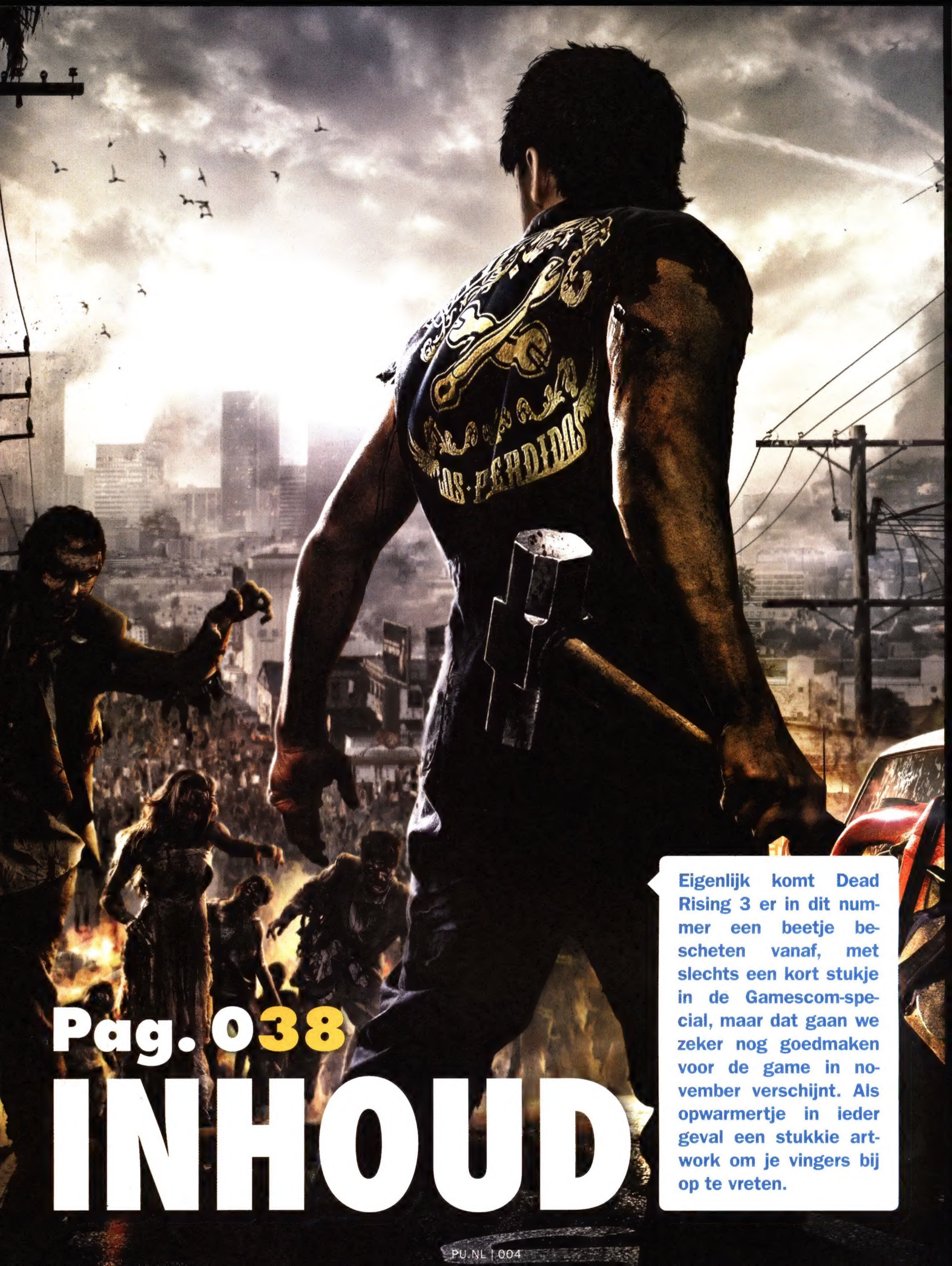
CALL OF DUTY® GHOSTS

PLUS: DIABLO III NOG BETER OP CONSOLES • SPLINTER CELL: BLACKLIST OOK VOOR BIKKELS • SUDA51: PERVERSE DWAAS OF BRILJANTE REBEL? • DUIVELSE DISCUSSIE OVER ASSASSIN'S CREED: BLACK FLAG • DE BESTE INDIEGAMES • FABLE LEGENDS GAAT TERUG NAAR Z'N ROOTS • TOTAL WAR: ROME II IS... SORRY... EPISCH • THE SIMS 4 GOES EMO • WARGAMING FEEST IN WIT-RUSLAND • ZOMBIEGAME DYING LIGHT PAKT 'T NET EFFE ANDERS AAN • KILLZONE: MERCENARY IS VERPLICHTE VITA-KOST • LOST PLANET 3 LAAT ONS NIET KOUD • WOUTER IN DE REGIESTOEL • MICROSOFT AAN HET SPIT • EN NOG VEEL MEER...

WWW.PU.NL
OKT.2013
BP € 4,25



iFruit



Pag. 038

INHOUD

Eigenlijk komt Dead Rising 3 er in dit nummer een beetje bescheten vanaf, met slechts een kort stukje in de Gamescom-special, maar dat gaan we zeker nog goedmaken voor de game in november verschijnt. Als opwarmertje in ieder geval een stukkie artwork om je vingers bij op te vreten.



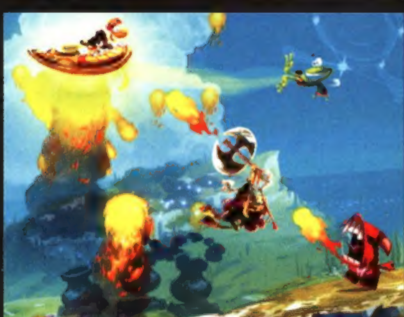
Pag. 016



Pag. 030



Pag. 056



Pag. 066



Pag. 067

COVERVIEW

016 **CALL OF DUTY: GHOSTS – MULTIPLAYER** XBOX 360 / PS3 / PC

FIRST LOOK

028 **FABLE: LEGENDS** XBOX 360
030 **MARIO KART 8** Wii U

PREVIEWS

042 **ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG** XBOX 360 / PS3 / PC / Wii U / XBOX ONE / PS4
044 **DEADFALL ADVENTURES** XBOX 360 / PC
045 **DYING LIGHT** XBOX 360 / PS3 / PC / XBOX ONE / PS4
050 **HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT** PC / MAC / iOS
051 **THE SIMS 4** PC / MAC

REVIEWS

056 **GRAND THEFT AUTO V** XBOX 360 / PS3
064 **LOST PLANET 3** XBOX 360 / PS3 / PC
066 **RAYMAN LEGENDS** XBOX 360 / PS3 / PC / Wii U / PS VITA
067 **DIABLO III** XBOX 360 / PS3
070 **TOTAL WAR: ROME II** PC
072 **KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX** PS3
073 **WORLD OF WARPLANES** PC
076 **KILLZONE: MERCENARY** PS VITA
078 **FIFA 14** XBOX 360 / PS3 / PS2 / PC / Wii / DS / 3DS / PSP / PS VITA
080 **SPLINTER CELL: BLACK LIST** XBOX 360 / PS3 / PC
082 **OOK GESPEELD**
MADDEN NFL 95 ● CIVILIZATION: BRAVE NEW WORLD ● STEAMWORLD DIG ● EVERYBODY'S GOLF ● MIKEY HOOKS ● THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED ● PAPERS, PLEASE ● DUCKTALES REMASTERED ● IBB AND OBB ● PLANT VS ZOMBIES 2 ● BROTHERS: A TALE OF TWO SONS ● POKÉMON RUMBLE U ● DISNEY INFINITY

EXTRA

015 **DE WINNAAR VAN DE GAMEROOM**
032 **SUPER SPECIAL: GAMESCOM 2013**
040 **WOUTER IN DE REGIESTOEL MET MYTHMAKER**
046 **TRIP: JAN VIERT EEN FEESTJE IN WIT-RUSLAND**
052 **DUIKEN NAAR INDIEPARELTJES IN KEULEN**
062 **HEEFT 3D GAMING NOG TOEKOMST?**
068 **INTERVIEW MET SUDA51**
074 **SAMUELS GAMEMONUMENT**

VAST

006 **REDACTIE**
008 **YO!POST!**
010 **OPNIEUWS**
024 **TOP TIEN**
025 **KULUM**
026 **OP BEZOEK BIJ**
055 **REVIEWBLAD**
061 **WORD LID**
073 **GRATIS GAME**
086 **QUIZT JE DAT?**
087 **AAN HET SPIT**
088 **SMORGASBORD**
090 **FRAMEDROP**



COLOFON

POWER UNLIMITED

HOI 2013 KEURMERK

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Ward Geene, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING Johnny Rijbroek
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023-5430044

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tanja Ekel
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 49,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (beta-lings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheids-telling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

GEK MAANDJE



Een gek maandje hebben we achter de rug. Vermoedelijk heb je het wel meegekregen: de uitgeverij die ons blad uitgaf, is failliet en heeft een doorstart gemaakt. Uiteindelijk komt alles dus toch op z'n pootjes terecht en gaan we gewoon door met het maken van content die we leuk vinden en waar we goed in zijn. PU-TV, PU.nl en dit fantastische magazine worden met liefde en plezier gemaakt en daarom blijven we dat ook doen. En ach, er zijn ergere dingen in het leven, zoals die arme Japanners die hun eigen console pas in 2014 kunnen kopen en wij die ook pas in 2014 legitiem een Xbox One kunnen bemachtigen.
Het nummer dat je nu in je handen hebt, is het levende bewijs dat we de gang er helemaal in houden, want het is een prachtexemplaar geworden met belachelijk veel reviews van topgames zoals GTA V, FIFA 14, Splinter Cell: Blacklist en daarbij nog enkele epische perstrips. Zie je, niets aan het handje dus.
Later, ● *Maarten*

view with layar



UITGEVERIJ BUITENSPEL MAAR PU BLIJFT SCOREN!

IEMAND MOET HET DOEN

Okay, het kostte effe moeite om alle reisdocumenten, toegangsbewijzen, uitnodigingen en aanmeldingsformulieren bij elkaar te krijgen, maar toen stond Jan ook niets meer in de weg om in Wit-Rusland het vijftienjarig bestaan van ontwikkelaar Wargaming te vieren. Het werd een feest vol militair geweld, wodka, mooie meiden, wodka, punkmuziek en wodka.
Aan het eind van de trip had Jan zoveel hersencellen kapot gezopen dat ie bij elke misdaad die hij vanaf nu begaat, 'niet toerekeningsvatbaar' zal kunnen pleiten.



Jan



Werd deze maand gespot op:

Het journaal om mijn zegje te doen over de Gamescom in Keulen. Zowel RTL Z als de NOS dachten met mij een deskundige aan het woord te laten...

Samuel



Werd deze maand vernietigd door:

Spelunky op de Vita. De eerste game sinds Dark Souls waar ik een ongezonde verslaving voor heb opgebouwd ondanks dat het mij eigenlijk enkel constant bruut van achteren neemt.

Ondertussen...

Las deze maand:

'Ons feilbare denken' van Daniel Kahneman. Een nogal moeilijk maar soms ook verhelderend boek. Het gaat over denkfouten die eigenlijk iedereen maakt. Tenminste, dat denk ik.

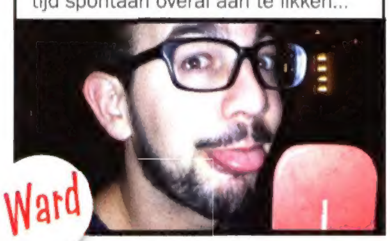
Jurjen



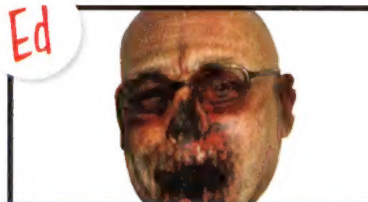
Genoot deze maand van:

LA, de Gamescom, Titanfall en Destiny! Ze stillen mijn honger naar de next-gen niet, maar wakkeren deze alleen maar aan. Ik begin de laatste tijd spontaan overal aan te likken...

Ward



Ed



Keek deze maand:

The Walking Dead! Eindelijk is die serie op tv, dus eindelijk kan ik 'm kijken zoals ik 'm wil kijken: één keer in de week op maandagavond. Het weekend kan me niet snel genoeg gaan.

Tjeerd

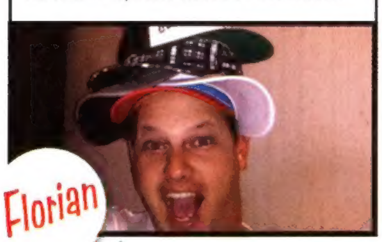


Wilde deze maand heel graag:

Een dierenvriend worden. Katten vind ik maar niets, honden stinken en cavia's maken een kutgeluid. Geef mij maar een vrouw, die hebben iets meer voordelen en likken wat lager.

Kreeg deze maand:

Een stapel nieuwe caps van chief Maarten! Geweldig natuurlijk, maar nu weet ik van gekkigheid niet meer welke ik nou op m'n hoofd moet zetten.



Florian

Graddus



Kwam er deze maand achter:

Dat gezelligheid in Frankrijk letterlijk geen tijd kent. Ik ben nooit een man van de klok geweest, maar die haantjes maken het wel heel bont...

Mazzelde deze maand omdat:

Ik na een matige wedstrijd van mijn cluppie PSV het scherm van m'n laptop (waarop ik live stream keek) kapot drukte. En dus was het einde Diablo III. Totdat er iets op de mat plofte...



JJ

Wouter



Voelde deze maand:

Enorme tijdsdruk. Ik heb nog een maand voordat de next-gen aanbreekt en er moet nog een klein dozijn current-gen games gespeeld worden. Het is het examenjaar all over again!!! Alleen dan, ehm, leuk.

Wordt vervolgd...

GAMESCOMPENSATIE

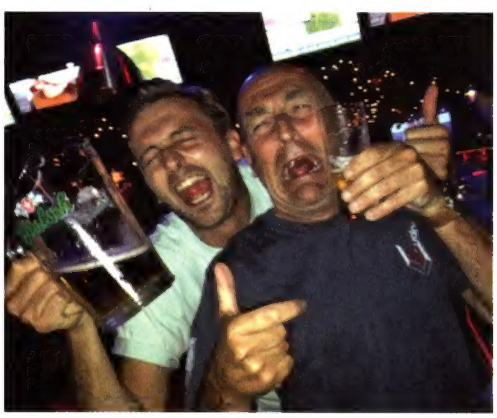


Zoals jullie van ons gewend zijn, waren we weer met een aanzienlijke ploeg aanwezig in Keulen om uitgebreid verslag te doen van het best bezochte gamesevent ter wereld: de Gamescom. Je kunt dan ook rekenen op een dikke special elders in deze PU.

Op de foto is te zien dat een niet nader te noemen PU-redacteur meer wenst te compenseren dan alleen z'n geringe lengte.

Hoezo PUberaal...

DIKKE LOL, TWEE BIER



Zoals je weet, staan we er niet altijd even voordelig op als er tijdens feestjes foto's van ons gemaakt worden. In dit geval valt het bij Maarten nog wel mee (gewoon de gebruikelijke dronken dwaas) maar als je Ed bekijkt, dan denk je toch dat die ouwe staat te janken omdat ie net z'n bovengebit in z'n glas bier heeft laten vallen?



JURJEN WÉL OP DE FOTO MET SUDA51

De Japanse ontwikkelaar Suda51 is een van de mafste figuren uit de game-industrie. De kop bij zijn interview elders in dit blad luidt dan ook niet voor niets 'perverse dwaas of briljante rebel?'

Ed ergerde zich echter wel aan het feit dat interviewer Samuel ondanks herhaaldelijke verzoeken geen beeld van hem en Suda aan kon leveren, terwijl Jurjen ongevraagd de foto stuurde die door Samuel gemaakt had moeten zijn... En nee, dat maakt het niet goed, Sam!

BOWLING (EIND)BAAS

Volgens Ed bestaat er in de hele wereld niet één sport waarin de redactieleden hem kunnen verslaan. Om voor eens en altijd een eind te maken aan deze misplaatste arrogantie, besloten we onlangs om een avondje te gaan bowlen. Volgens ons was die bejaarde baklap namelijk nog niet eens in staat om zo'n bowlingbal überhaupt van de grond te tillen.

Groot was dan ook onze verbijstering (en teleurstelling) toen bleek dat ook bowlen voor onze Ed geen geheimen kent.

"Een bezigheid waarbij je vingers in gaatjes moet steken, is mij natuurlijk op het lijf geschreven", grijnsde hij terwijl hij onderstaande foto nam voor zijn persoonlijke archief. "Jongens, volgende keer maar weer gaan kárten om de tweede plaats?"



★ PU.TV:

AWK-WARD

Hoewel ik Awk-ward de leukste rubriek van PU-TV vind, voel ik me ook altijd behoorlijk ongemakkelijk als ik een aflevering bekijk. De term 'plaatsvervangende schaamte' is de beste omschrijving van het gevoel dat ik krijg wanneer ik Ward bezig zie met het 'interviewen' (lees: voor lul zetten) van zijn slachtoffers. Ik weet in ieder geval dat ik zelf nooit op die manier met mensen zou durven praten en bewonder Ward om z'n lef. Als ik goed ben ingelicht is Ward ook op de Gamescom vorige maand weer helemaal losgegaan en ik kan me nu al verheugen op het ongemakkelijke gevoel dat dit mij ongetwijfeld weer gaat opleveren.





YO! POST!

DOORSPAREN OF UITGEVEN?

Beste baklappen,
Wat te doen met mijn zuurverdiende geld? Ik wil het zien rollen, ik wil games kopen, ik wil de nieuwste consoles hebben, maar ik heb niet genoeg!
Een probleem dat meerdere trouwe PU-lezertjes wel zullen hebben; de wil om te gamen en games te kopen is er, maar nu het geld nog. Mijn vraag aan jullie is wat ik moet doen, want ik heb een Xbox 360, maar wil straks ook de nieuwste games kunnen spelen. Heb ik hier perse een PS4 of Xbox One voor nodig?
And what about me, Mario? Die schattige loodgieter in zijn emo-pakje moet natuurlijk straks ook nog gespeeld kunnen worden. En aangezien mijn Nintendo DS ergens in een verrot hostel in Engeland ligt, moet ik wel een nieuwe Nintendo-console hebben om Mario te kunnen spelen.
Mijn vraag is dus of ik moet doorsparen voor een PS4 en schijt hebben aan die toffe games die nog voor de Xbox 360 uitkomen (ook next-gen's als Titanfall) of toch mijn zuurverdiende geld uitgeven aan games als GTA 5, Titanfall en Watchdogs? Een vraag die me ook al heel lang op de lippen ligt, is of ik straks niet gewoon het grootste gedeelte van de games die voor de PS4 uitkomen ook kan kopen voor de

brief van de maand

He stelletje Baklappen,
Doordat mijn portemonnee een terminale ziekte heeft opgelopen, Legeritus Constantus, heb ik noodgedwongen mijn PU abo moeten beëindigen. Gelukkig weet ik zo nu en dan mijn portemonnee met wat 'antibiotica' op te peppen en koop ik ze nog wel eens los.
Verheugd was mijn portemonnee dan ook, dat de 20 jaar PU editie maar € 2,50 was, zo hoefde hij geen overuren te draaien en kon hij deze centjes, tussen al het leren slijm door nog ophoesten. Anyway, als felicitatie heb ik eindelijk na 20 jaar voor jullie de afkorting **POWER UNLIMITED** kunnen ontcijferen. Hieronder staat de anaal-lease, enjoy!

Passionele
Ondernemende
Werknemers,
Eigenlijk
Rebellen

Uit
Nederland,
Lullen
Iedere
Minuut
Irritant
Tegen
E
D.

Later jongens, gij onderdanen der game-industrie :)
groet,
Simon Kayzel aus den Utrecht

Of zo:
Puberale
Onopgevoede
Wereldvreemde
Egocentrische
Rukkers

Uitermate
Normafwijkende
Losgeslagen
Imbeciele
Maffe
Irritatieopwekkende
Tergende
Eigenwijze
Dwazen

VERHUIZEN DAN MAAR?

Waddup PU!
Ik zal het maar eerst zeggen, YEEEUUH! 20 jaar! Proficiat!
Maar er is één ding dat ik wel een beetje spijtig vind. Ik woon in België, (vader is Nederlands, voor je me afblaft voor Belg) en ik heb gelukkig in mijn dorpje één winkel waar ze de PU verkopen. Natuurlijk, ik met m'n hond onderweg naar het lokale krantenwinkeltje: 'gesloten'. Nee, dat kan niet! Ik moet de PU hebben!
Kijk ik op de site bij pu.nl/20, klik op abonneren en zie dat ik geen abo kan verkrijgen met deze vette actie :(Waarom? Het is ook voor die reden dat ik precies een jaar terug een abo op een ander magazine uit België dan maar heb genomen (tweede keus weliswaar want jullie zijn veel beter).
Gaan jullie daar iets aan doen of moet ik toch verhuizen naar Nederland?
Anyway, keep on rocking!
Groet,
Tibo

Het feit dat we onze Belgische broeders geen abo's kunnen maken, heeft alles te maken met verschillende wetgevingen in onze landen. Saaie shit dus, en als we hier verder op ingaan dan trekken we het niveau van dit blaadje veel te ver... ehm, omhoog. Verhuizen naar Nederland dus maar, helemaal nu ze van plan zijn om in België frieten via de automaat te gaan verkopen. What's next? Een pintje per post bestellen?



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

PS Vita? Want dan kan ik ook gewoon een PS Vita kopen om de nieuwste PS-games te kunnen spelen én heb ik ook meteen een nieuwe, mooie handheld.
Hopelijk beantwoorden jullie deze vragen met zorg en veel, héél veel gamer's passie.
Ga zo door met jullie geweldige blad!
Arnoud van Bree (een trotse PU-fan)

Als je de nieuwste games wil spelen, moet je zeker de nieuwste consoles kopen. En nee, je kunt geen PS4-games op je Vita spelen, net zo min als dat een spaceshuttle op stoom vliegt, een smartphone op AA-batterijen loopt, een Alienware X51 nog 5.25 floppies slikt en Chloë Crace Moretz (zie screen) overweegt een relatie te beginnen met een kalende gamejournalist uit Veendam.



★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Ik heb een paar korte vraagjes voor jullie & hoop dat jullie ze zullen beantwoorden.
1. Wanneer beginnen jullie weer met Yo-Post op PU-TV, of gaan jullie voortaan ook brieven behandelen in PU-live?
2. Komt GTA V ook naar de next-gen, zo ja wanneer dan?
3. Kan ik beter meteen bij de release een PS4 kopen of kan ik beter eerst het uiterste uit mijn Xbox 360 halen & dan pas voor de PS4 gaan?

Arnoud van Bree |Veldhoven

① DAT... is een goede vraag. Aangezien we altijd maar wat aankloten, hebben we nog geen idee.
② Er is nog niets over bekend, maar het zou kunnen dat GTA V een paar maanden na de 360/PS3-release op de One/PS4 uitkomt. Misschien tegelijkertijd met de PC-versie? (Hhhmmm, hebben jullie ook zo'n vreemd gevoel van déjà vu na dit antwoord?)
③ Dat ligt er maar net aan hoe waardevol je geld vindt. Wij vinden tijd belangrijker dan geld; daarom geven we ons loon ook zo razendsnel uit.

Yo PU,
Mooie artikelen over de nieuwe racegames, maar is het mogelijk om bij racegame reviews ook het rijden met een stuur te bespreken ?
Thnx jw

Dat wordt moeilijk omdat elk stuurtje weer anders... uuuh... stuurt.

Hallo gegoede PU'ers :D
Ik had even een klein vraagje voor jullie.
Hoe zit het eigenlijk met de game Mafia 3?? Eind 2012 was hier nog wel wat bericht over, maar ik heb hier verder helemaal niks over gehoord :(Ik heb al wat zitten neuzen op internet maar tot mijn spijt ben ik helemaal niks wijzer geworden..
Hoop dat jullie mij misschien kunnen helpen :)
Houdoe en bedankt!
Mauro

We hadden gehoopt op de Gamescom iets wijzer te worden, maar we kwamen even dom weer terug.

Beste redactie van de PU,
Als eerste wil ik jullie even feliciteren met jullie 20-jarig jubileum. Ga vooral zo door.
Peter

Als je met 'als eerste' 'ten eerste' bedoelt, is er een stuk van je brief in de digitale prullenbak verdwenen. Als je met 'als eerste' dacht dat je dé eerste was... heb je zeker zelf een tijdje in je digitale prullenbak gezeten. Als 'ga vooral zo door' een vraag is, is het antwoord: ja!

Hi,
Ik probeer al weken de Power Unlimited op te zeggen. Waarom krijg ik geen terugkoppeling dat alles okay is?
F. te S

Dat is wel heel brutaal! Je zegt je PU-abo op, en dan wil je van ons ook nog eens horen dat 't okay is?

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

AFKICKVERSCHIJNSELEN

Yo gasten,
In PU 20 jaar gaven jullie aan 'ik hoop dat je vakantie hebt'. Dat heb ik zeker maar dat is allemaal niet zo leuk als het klinkt.
Op mijn vakantiebestemming is het snikheet om over de afkickverschijnselen nog maar te zwijgen.
Als ik in de auto stap om boodschappen te doen, knal ik als een idioot over de weg alsof het GTA is.
Als ik weer eens in de file sta, zou ik naar de voorste auto willen lopen en de desbetreffende persoon uit de auto willen slingeren om er vervolgens met zijn auto vandoor te gaan. Eenmaal in de supermarché aangekomen, ren ik gelijk naar de game-afdeling waar ik blijf hangen tot mijn vriendin alle boodschappen heeft gescoord en we weer pleite moeten.
Gelukkig heb ik nog een PU gescoord voordat we van huis gingen, elke dag prop ik hem in de strandtas net als de grondboor, parasol en de HALO handdoek. Dan denk je een grondboor: waarom? Je kunt dan een mooi gaatje maken waar je gaat liggen, als je dan weer eens boven je PU aan het uitgluren bent naar alle knappe dames ga je in elk geval niet scheef liggen ;)
Eenmaal weer terug op de camping maar even de PU app gedownload om het afkicken wat te verminderen (want één PU mee is wel erg weinig) Dan denk je: leuk, ik koop even het nieuwste blad maar dan begint de kwelling weer opnieuw! Moet je 98Mb downloaden met baksteenDSL (een verbinding waar de tranen van in je onderbroek springen).
Na lang wachten heb ik dan eindelijk de nieuwste PU, langzaam trekken de afkickverschijnselen weer een beetje weg.
Tot ik me weer realiseer: ik moet nog zeven dagen voordat ik weer ONLINE ben!
Kees Wassenaar

Een grondboor om mooie gaatjes te maken? Had je soms ook een hijskraan bij je om theezakjes mee in heet water te dopen?



Power Spy

- Het is duidelijk dat, na de tergend slechte videoregistratie van de Sony persconferentie op de Gamescom, Uwe Boll deze klus volgend jaar niet meer krijgt.
- Want welke droplul haalt het in zijn hoofd om elke keer tijdens het vertonen van gamebeelden naar een overzichtsshot van de zaal te gaan?!
- Of zou Sony zich hebben geschaamd voor de graphics van de PS4?
- Leuk die nieuwe Legendsmode in de FUT-mode van FIFA 14, maar om die nu door Lothar Mattheus te laten presenteren...
- Je zag de Britse en Nederlandse pers moeite hebben om positief te blijven.
- Sony ruimde tijdens de persconferentie zoveel tijd in voor Indie-games, dat de Powerspy even dacht dat hij bij een Ouya-meeting was beland.
- Eén blik in de zaal had hem uit die droom kunnen helpen, want er waren meer mensen aanwezig dan er ooit een Ouya gekocht hebben.
- Jammer dat de PU-redactie zo vriendelijk was om een item in Opnieuws aan de Gran Turismo film te wijden, anders had de Powerspy zijn bijdrage deze maand voor het eerst in de geschiedenis compleet aan één titel kunnen wijden.
- Want, kom op! Een Gran Turismo film... dat is toch een instant medicijn tegen slaapproblemen?
- Sony diste tijdens hun persconferentie Microsoft zo hard dat de Powerspy bijna het Meldpunt tegen Pesten wilde bellen.
- Nog effe en Sony maakt Microsoft zo zielig dat mensen uit medelijden een Xbox One gaan halen.
- Microsoft reageerde op de sneren van Sony door te melden dat het aanpassen van de inhoud van de Xbox One juist een teken van kracht was.
- Dat proberen de PU-redacteuren al jaren aan te voeren als reden voor het te laat inleveren van hun stukjes.
- Alleen onze vleesgeworden bijschriftenman Ed heeft daar nooit een boodschap aan.
- Nu snappen we ook waarom hij het liefst op een PlayStation speelt.

It's a small world after all

Vrolijk leven in Disney World

Elders in deze PU ouwehoer ik vier pagina's lang over oude Disney-games. Dus dan is het alleen maar gepast om in Opnieuws even naar een interessante níeuwe Disney-game te verwijzen. Zeker wanneer dat 3DS-spel al een maand de Japanse verkooplijsten aanvoert.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Disney Magic Castle: My Happy Life is een soort Animal Crossing, maar dan gesitueerd in Disney World. Je buren zijn dus geen random dieren maar figuren als Mickey Mouse, Sneeuwwitje en Poeh-beer, terwijl je je huis in Aladdin-stijl kunt inrichten en je je poppetje als het blauwe beestje Stitch kunt aankleden. Disney Magic Castle is wel actiegerichter dan Animal Crossing, met minder dingen om te verzamelen of aan te passen, maar met meer verhalende passages en meer dingen om te doen. Er zijn zelfs actie-RPG-achtige missies toegevoegd aan de diverse themagebieden.

Het is te hopen dat ontwikkelaar Namco Bandai een beetje opschiet met de vertaling, want dit belooft ook voor Westerse Disney-fans een must-have te worden.

Gamers hebben de macht

Industrie vreest vox populi

En wij maar denken dat de media machtig was. Dat de publishers in hun broek kakten van onze gepeperde stukjes en zure reviews. Maar niks is minder waar. Jullie, de gamers, hebben pas invloed.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ



Natuurlijk balen publishers van slechte reviews en zullen ze aan de hand van commentaar in previews onderdelen in hun game aanpassen, maar jullie kunnen complete technische innovaties stopzetten, einden van games veranderen, developers op andere gedachten brengen en zelfs Microsoft op de knieën krijgen.

Ga de ontwikkelingen van het laatste jaar maar eens na:

- Protest levert nieuw einde Mass Effect 3 op.
- EA en Ubisoft stoppen met DRM en online passes na haat gamers.
- Ubisoft vraagt gamers petitie op te starten als ze The Division op PC willen.
- Microsoft draait zo'n beetje alles aan de Xbox One terug na woedende reactie gamers.
- Crowdfunding zoals Kickstarter laat gamers bepalen of een spel gemaakt wordt.

Kortom, laat je horen en zet je krabbel onder online petities. Er wordt naar jullie geluisterd!

"Ik wil alleen nog maar kleinere games maken die mogen mislukken."



Minecraft maker Notch heeft een probleem met z'n zelfvertrouwen.



Xbox One Q1 2014 in Nederland

Mijn Glazen Bol was in een brutale bui. Meestal komt hij met allerlei onderbouwingen voor hij een voorspelling doet, maar deze keer stond het er zomaar ineens zonder enige verantwoording: de Xbox One verschijnt uiterlijk maart 2014.

Wellicht is de wens de vader van deze voorspelling, maar als m'n bolletje gelijk heeft, krijgt ie een poetsbeurt en een kusje van me.

Te veel tijd

Creatief met banaan

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

We hebben weer wat mensen gevonden met tijd te veel. Ze zijn namelijk met bananen aan de slag gegaan en maakten er ware kunstwerkjes van.

Iedereen op de redactie vond het vet en Wouter is het meteen zelf gaan proberen. Met weinig succes, want elk kunstwerk leek bij hem op een penis en niet de bedoelde DC- of Marvel held. Alleen JJ vindt de Bananart maar niks. Hij is nu steeds zijn dagelijkse voorraad van twee trossen kwijt.



twitter.com/GKJJ

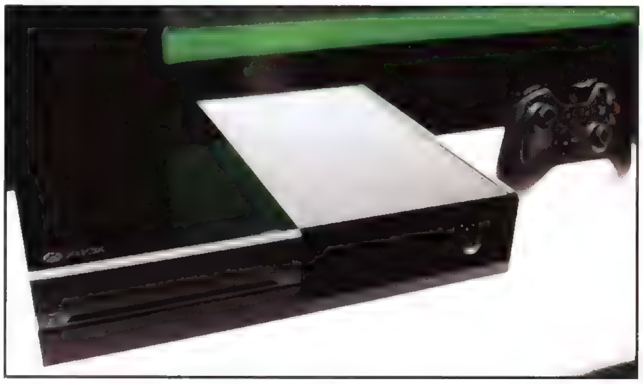
Xbox One nu al meest opmerkelijke console ooit

Het proces van het lanceren van een console is altijd al fascinerend geweest. Eerst komen de geruchten, dan de eerste officiële hints, gevolgd door de eerste aankondiging en de eerste sessies met de pers.

En al die tijd zullen er dingen veranderen aan het eindproduct. Bijvoorbeeld omdat een onderdeel of functionaliteit te duur is of omdat de media en de gamers ergens heftig op reageren. Maar zo bout als Microsoft maakte niemand het. Want ga maar na, vrijwel alles wat in de lente werd aangekondigd in Redmond, is inmiddels teruggedraaid.

Je hoeft niet meer permanent online, delen met tien vrienden kan niet meer, tweedehands games mogen nu wel, Indies kunnen zelf uitgeven en de launchdatum voor veel landen in Europa is aangepast. Zelfs de prijs is niet meer heilig en de geruchten over een versie zonder Kinect blijven hardnekkig.

Ik heb zoiets nog nooit meegemaakt. Er is iets bij het bepalen van de visie voor de Xbox One gruwelijk misgegaan. Óf Microsoft heeft de tendens bij gamers enorm onderschat óf men heeft niet de ballen gehad om de ingezette lijn door te voeren. Maar een console die 180 graden van richting veranderd is en daardoor opeens sterk op de concurrent lijkt, dat heb ik nog niet eerder meegemaakt.



Desondanks hoeft deze draai niet catastrofaal uit te pakken. Als de console straks goed blijkt te werken, heeft Microsoft nog genoeg kans om de strijd te winnen. Want met hun exclusives en met name entertainment-services zoals Xbox Live en online zenders gaven ze Sony in de vorige generatie meer dan goed partij.

Één ding is echter zeker: succes of flater; de Xbox One is voor mij nu al de meest opmerkelijke console ooit.

Kickstarter blijft kicken

Drie coole kickstartersuccessen

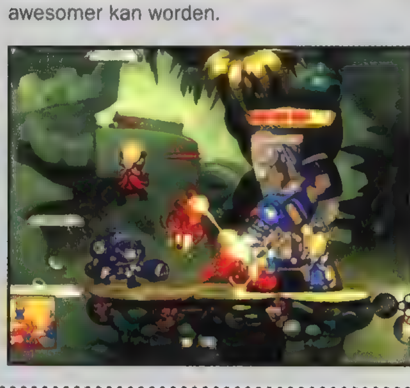
Ook al faalt het merendeel van de Kickstarter-acties (zoals onlangs nog bij het 'Eternal Darkness-vervolg' Shadow of the Eternals); tussen de dertig procent van de projecten die het wél halen, zitten soms zeer coole dingen. Check onderstaand trio Kickstarter-successen maar eens.

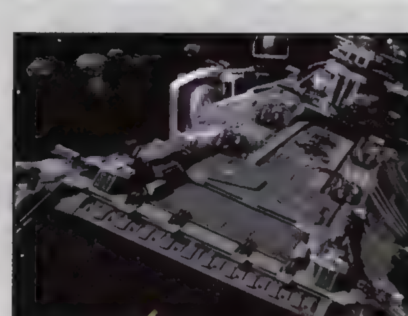
door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



PROJECT PHOENIX
Wat: Een Japanse Strategy RPG van een all-stars ontwikkelteam.
Wie: Een groep zeer getalenteerde jongens en meisjes heeft de krachten gebundeld om het ingedutte genre van Japanse RPG's wakker te trappen. Het gaat dan om mensen die eerder belangrijk werk leverden voor games als Diablo III, L.A. Noire, recente Final Fantasy's, Halo 4, Crysis 3, Skyrim en Metal Gear Solid 5. Dus niet de minsten.
Succes: Het minimumdoel van 100.000 dollar werd vrij snel gehaald. Op moment van schrijven is het tweede stretchdoel van 650.000 dollar zelfs nipt overschreden.

AWESOMENAUTS: STARSTORM
Wat: Een uitbreidingspakket voor de 2D-MOBA Awesomenauts.
Wie: Ronimo Games, een van de grotere en betere Nederlandse spelontwikkelaars, heeft na hun studentenproject de Blob (verkocht aan THQ) en Swords & Soldiers een aardig succes gescoord met de even geinige als spannende MOBA Awesomenauts. Daar willen ze nu een paar nieuwe personages en features aan toevoegen.
Succes: Het minimumdoel van 125.000 werd binnen een week gehaald. Waarmee het eerste Nederlandse Kickstarter-succes een feit is. En Awesomenauts dus nóg awesomer kan worden.





STAR CITIZEN
Wat: First-person space sim met groot universum, van een legendarische ontwikkelaar.
Wie: Opgekrabbeld na een burnout, is legende Chris Roberts (vooral bekend van Wing Commander) weer terug aan het space sim-front. Toen Chris als achtjarig jongetje Star Wars had gezien, wilde hij nog maar één ding zo dicht mogelijk benaderen: zelf aan boord van zo'n ruimtejager deelnemen aan epische gevechten tussen de sterren. Het is zijn levensdoel geworden.
Succes: Het gevraagde bedrag van 500.000 dollar was snel gehaald; aan het eind van de actie stond de teller op 2.134.347 dollar. Dus ga die ultieme ruimtejagersim nu maar bouwen, Chris.

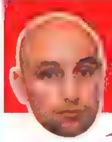
Power Spy

- Overigens zit Ed zo in zijn rol dat hij elke zomer ook onderschriften maakt bij de vakantiekiekjes van zijn eigen familie.
- Of de familie dat leuk vindt, is ons niet bekend.
- Steve Balmer stopt er binnen een jaar mee bij Microsoft. Wat de grote baas van Redmond gaat doen, weet niemand, maar met honderden miljoenen dollars op de bank, zal hij de tijd vast wel doorkomen. Hij zal in ieder geval niet naar de UWV hoeven voor een uitkering.
- Overigens kan Balmer natuurlijk ook nog terugkomen op zijn besluit.
- Dat schijnt bij Microsoft tegenwoordig wel vaker voor te komen.
- Wargaming trakteerde een afvaardiging van de PU op een trip naar Wit-Rusland die zo over de top was, dat je het bijna niet kon geloven. Tanks, straaljagers, prive parties met topartiesten, schranspartijen, drankfestijnen, mooie vrouwen, etc.
- Maarten had een lekker moment gekozen om ziek te worden en op 't laatste moment niet mee te kunnen.
- Aan de andere kant; was hij wel meegegaan, dan was ie op zeker ziek geworden van de wodka.
- En kotsen kun je nog altijd het beste in je eigen bedje doen.
- Vraag maar aan Ward.
- Er werd in de dagen voor de aankondiging van de releasedatum van de PS4 zo veel gespeculeerd over diezelfde datum dat zo'n beetje alle dagen van 2013 voorbijkwamen.
- Tja, en dan zit er altijd wel eentje tussen die klopt.
- In de Europese landen waar de Xbox One als eerste uitkomt, krijgen mensen FIFA 14 gratis bij de console.
- JJ is heel erg content met deze zet. Want omdat veel van die mensen mogelijk geen hardcore FIFA-spelers zijn (ja, die bestaan), komt er een hoop n00b-knalvoer bij dat hij kan afslachten.
- Er komt een multiplay-game van Angry Birds.
- Heeft Stichting Wakker Dier eindelijk zijn zin en kunnen de varkens eens wat terugdoen tegen die schijtvogels. »

Power Spy

- Er komt ook een film van die vogels. Als de Powerspy moest kiezen tussen de GT-film en Angry Birds op het witte doek, zou hij serieus lang moeten nadenken.
- Misschien is een bezoek aan De Toppers in de ArenA dan nog minder vreselijk.
- De nieuwe GTA schijnt necrofilie te bevatten en bij Saints Row IV kunnen we anaal visiteren. Nee, we gaan lekker in de game-industrie.
- Er komt een bèta van Dark Souls 2.
- Weet je tenminste ruim van tevoren dat de game te moeilijk voor je is.
- Sony liet een hoop Indie zien op hun persconferentie, waaronder veel vaags.
- Of kan iemand de Powerspy uitleggen waar Murasaki Baby over gaat?
- Zelfs na het eten van een paar paddo's kon hij er niks van maken.
- De persconferentie van Xbox One op de Gamescom werd niet live gestreamd.
- En op dat besluit kwam Microsoft, in tegenstelling tot op alle andere besluiten rondom hun nieuwe console, niet terug.
- De nieuwe Rainbow Six schijnt nog steeds in ontwikkeling te zijn, maar krijgt mogelijk voor de derde keer geheel andere gameplay en een andere naam.
- Zoveel flipflopt Microsoft zelfs niet.
- En nee, het wordt geen Rainbow Seven.
- Opmerkelijk nieuws uit Keulen was dat Ghana bezig is om een game-industrie op te zetten.
- Jan heeft zich meteen als vrijwilliger aangemeld voor de eerste perstrip.
- Natuurlijk wel alleen als er met KLM gevlogen wordt.
- EA denkt eraan om in de toekomst toch vrouwenvoetbal aan FIFA toe te voegen.
- De Powerspy weigert echter vrouwonvriendelijke grappen te maken door te impliceren dat EA dit zo kan implementeren door spelers allemaal skill 50 te geven en borsten plus lange haren.
- FIFA 14 op de PS Vita zal, in tegenstelling tot andere platformen, geen nieuwe gameplay bevatten. Slechts nieuwe shirts.
- Wel heel mooie shirts. »

OPNIEUWS



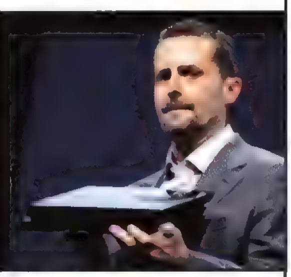
COMMENTAAR JAN

twitter.com/janmeijroos

Domme jongens, die ontwikkelaars

Games worden nog altijd door grote groepen mensen wantrouwend bekeken. Dat weten we inmiddels. Niet voor niets werd onlangs met gretigheid een schietincident rond een jochie van 10 en zijn oma direct gerelateerd aan het spelen van games.

> "Waar anderen hun verhaal bleven veranderen, bleef de PS4 steeds in lijn met wat gamers willen."



Sony Europe baas Andrew Young kopt 'm in

Daarom is het des te belangrijker om zorgvuldig om te gaan met content in games. Ik heb me dan ook vreselijk geërgerd aan het nieuws dat er een verkrachtingsscène zit in Hotline Miami 2, zoals het blad PC Gamer naar buiten bracht.

Het betreft volgens de previewer een scène tussen twee acteurs waarbij de verkrachting ingame opgezet is. Op een gegeven moment zegt een regisseur in de game: "cut". "Pig Man, well done, but don't be afraid to be rougher. And you there, blondie - you need to work on your femininity. Act more helpless and scared. You know, more girly."

Ik weet niet wat de motieven van ontwikkelaar Dennaton Games zijn, maar ik vind het superdom. Ik ga hier niet de moraalridder uithangen, maar waarom zou je dit in een game stoppen die toch al extreem gewelddadig is en door bepaalde groeperingen sowieso al op de korrel zou worden genomen. Nu gaat het alleen nog maar over die verkrachtingsscène en worden games voor de zoveelste keer weggezet als onvolwassen, zieke, geestbedervende producten. Dom, dom, dom…

Vijf grappen

Gran Turismo film in de maak

Waarom ze het willen, is ons een raadsel, maar er komt een Gran Turismo film. En toen ik dat hoorde, kreeg ik meteen de sterke behoefte om er een paar slechte grappen over te maken. Moet kunnen toch?

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

1. De film begint met een hoofdrolspeler die zijn rijlicentie nog moet halen.
2. Er komt eerst een prologgversie in de bioscoop.
3. De film wordt op zeker uitgesteld.
4. De film gaat de allereerste crashes in Hollywood laten zien zonder schade.
5. De eerste helft van de film draait om tergend langzame auto's, pas aan het eind gaat het echt hard.



Als de Gran Turismo-film net zo goed wordt als z'n bijna naamgenoot, zul je ons verder niet horen klagen

Vlotter en… moeilijker?

Zelda HD is meer dan Zelda HD

Dat de Wii U-versie van The Legend of Zelda: The Wind Waker in HD zal worden weergegeven, had je ongetwijfeld al ergens opgepikt. Maar gelukkig worden er meer verbeteringen doorgevoerd.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



Liefhebbers van Dark Souls-achtige uitdagingen kunnen de game meteen beginnen in de Hero Mode, waarin vijanden Link dubbele schade toebrengen en je - nu komt ie - geen aanvullende hartjes in je omgeving kunt vinden. Dus geen hartjes in potten of graspollen; je kunt je energie alleen aanvullen met toverdrankjes en elfjes. Het dwingt de speler die het aandurft tot betere tactieken, meer behendigheid en een voorzichtigere speelstijl.



Andere welkome verbetering is het Swift Sail dat je een stuk sneller en handiger met je zeilbootje laat navigeren (óók tegen de wind in, bijvoorbeeld).

Nóg een aanzienlijke verbetering is de aangepaste Triforce-quest, die in het origineel echt gekmakend saai en tijdrovend was. Je kunt in de Wii U-versie vijf Triforce-stukken meteen al pakken, waarna je dus nog maar drie stuks via vertaalde kaarten hoeft te bemachtigen.

Ook sommige versnelde animaties moeten zorgen voor een wat vlottere spelervaring, waar ik zo ondertussen dan ook best zin in begin te krijgen. Al vrees ik dat ik dit najaar de Hero Mode niet meteen aandurf: er moeten dan nog meer games gespeeld worden.

Spoilers

Hasj roken in GTA V

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

De ratingcommissie die de leeftijdsindicatie van games bepaalt, heeft onbewust wat spoilers over GTA V naar buiten gebracht.
Uit hun rapport blijkt namelijk dat je in de game hasj kunt roken en dat is vanzelfsprekend buitengewoon foei. En dus de hoogste leeftijd erop! Want mensen doden is natuurlijk veel minder erg.



Xbox One cadeau

Mooi wit is niet lelijk

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

De laatste tijd zou je echt niet willen dat je een Microsoft-medewerker was, maar toch zijn er soms nog momenten dat je juist wél een Microsoft-medewerker zou willen zijn. Bijvoorbeeld eind dit jaar als je als werknemer van Ms een gratis Xbox One krijgt, en dan ook nog eens een hagelwitte limited edition (plus een hele waslijst aan extra shit).

Ziet hij er niet super uit? Zouden de Nederlandse Microsoft-medewerkers er ook een krijgen, maar dan effe later?



Onderscheid jezelf

Hippe gameshirts

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Je kunt natuurlijk op beurzen bedelen om veel te grote, Amerikaanse game T-shirts, maar voor een relatief gering bedrag kun je ook zelf game T-shirts kopen.
Dan kan tegenwoordig bij webshops van uitgevers en ontwikkelaars (vooral Ubisoft heeft hele toffe, exclusieve shizzle) maar LVLP pakt de zaken net wat anders aan. Dit bedrijf maakt exclusieve deals om met images en art van bestaande games, zelf T-shirts te maken.
Het resultaat is dat je een shirt krijgt dat niet iedere debiel heeft die naar Gamescom is geweest, en dat de kleding bovendien wat artistieker is dan de gebruikelijke gamekledij. Erg tof. Check het op **www.levelupwear.com**







Power Spy

- EA loopt dus duidelijk over van het vertrouwen ten opzichte van de handheld van Sony.
- Maar wie weet veranderen ze die opstelling binnenkort wel totaal.
- Dat schijnt immers mode te zijn in de game-industrie.
- Jan heeft naar eigen zeggen een heerlijke Gamescom gehad, zijn auto echter wat minder.
- Een idioot botste namelijk in de file voor de Keulse parkeergarage achter op zijn auto en liet twee flinke deuken achter.
- Jan denkt erover het komend jaar toch maar weer naar Keulen te gaan vliegen. Business Class natuurlijk.
- Moet ie wel snel z'n luxe hapjes opeten, want als het vliegtuig opstijgt, wordt de daling alweer ingezet.
- En er is meer Powerspy uit Keulen, maar geheel in stijl van Microsoft doen we het dit keer 180 graden anders, en plaatsen dat achter in het blad.

OPNIEUWS

Valve moet z'n bek houden

Valse hoop rond Half-Life 3

Leuk hoor, zo'n Twitter-account van Half-Life 3 dat elke dag meldt dat er geen nieuws is. Maar het gesteggel rond de game wordt zo langzamerhand een beetje pathetisch.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Elke week komt er weer zo'n vaag quootje uit de hoek van Valve waarin men aangeeft dat er niks bekend is over Half-Life 3. Men ontkent niet er aan te werken en men bevestigt ook niks. En daarmee geeft de developer gamers valse hoop. Men doet aan nare 'ophyperij' waaraan, eerlijk is eerlijk, wij van de media ook meedoen.

Maar waarom dat gespeel met de wens van zoveel gamers? Waarom niet gewoon zeggen, 'ja, er komt een HL3, we zijn bezig, maar melden verder niks. Of, we doen er momenteel niks mee, want Steam is te belangrijk'.

Nu kun je zeggen 'waarom maakt JJ zich hier nou kwaad over, ze hoeven toch niks te zeggen?' Ja, dat is zo, maar als men niet aan HL3 werkt of men er weinig woorden aan vuil wil maken, waarom pakt men dan de voice actor van HL2 aan als die zegt dat er momenteel niet aan HL3 wordt gewerkt? Waarom houden ze dan niet gewoon hun bek bij Valve?


Miljoenen gamers hebben nog steeds hoop dat Half-Life 2: Episode Two niet de laatste Half-Life zal blijken te zijn.

> "Ik zou graag willen dat games wat vaker ergens over gaan."


Heavy Rain developer David Cage hangt de intellectueel uit



WINAAR BOVEN WINAAR

ULTIEME GAMEROOM BELANDT IN WERKHOVEN

Je zal als fanatiek gamer maar vakantie hebben en verplicht een dagje met je moeder op stap moeten. Zum kotzen! Gelukkig was het niet helemaal een verloren dag voor Robin Peters, want toen hij thuiskwam was hij opeens 10.000 euro aan epic gamegear en een lichte hartaanval rijker!



Dikke kans dat als je in de maanden juli en augustus een steen door een raam had geflikkerd, je niet alleen glas maar ook een PU-poster kapot had gesmeten. Vele gamers in Nederland wilden namelijk niets liever dan misschien wel de meest begeerde prijs in de videogamehistorie winnen: PU's Ultieme Gameroom ter waarde van 10.000 koelkastkoele pegels.
Dus werden er massaal ramen versierd, spandoeken opgehangen, tweets gespamd, filmpjes gemaakt en etalages ontworpen om onze aandacht te trekken,




'Maarten en Robin', dat klinkt als een heel slechte comic.

terwijl wij met de PU-mobiel door het land reden op zoek naar een waardige winnaar.
Die vonden we uiteindelijk, in het altijd bruisende Werkhoven.

Gamersgrot

De kamer van de veertienjarige Robin was een ware gamersgrot: lege toetjesverpakkingen lagen overal verspreid, onder z'n bureau vonden we een knisperend tapijt aan borrelnoten, een grote microfoon voor teamspeak stond als een geeky monument in de lucht te prikken en de WASD op z'n toetsenbord was volledig weggesleten.
Maar na een dag noeste arbeid van Team PU, terwijl Robin z'n moeder hem op een dwaalspoor door de provincie Utrecht leidde, was zijn onderkomen volledig gemoderniseerd en verawesomed.



Speelparadijs

Tegen een strakblauwe muur (niet helemaal sluitend tegen het plafond dankzij het matige plakwerk van Florian) met in het wit het PU-logo (teamwork van Maarten en Wouter) staat een 50 inch Toshiba televisie. De Wii U, PS3 Slim en Xbox 360 Slim



hebben een plaats gevonden op een prachtig TV-meubel van Woonexpress (eigenhandig door Maarten in elkaar geknutseld). Op een gloednieuw bureau (Florian en ik kwamen er op de harde manier achter dat kwaliteitsmeubels in elkaar zetten meer tijd kost dan triplex platen van Ikea aan elkaar schroeven) bevindt zich een slick PC-tje van Alienware, met daarnaast een Turtle Beach XP510 headset (de beste op de aarde, aldus Maarten) en eronder een belachelijk comfortabele bureaustoel (wederom Woonexpress en gefixt door PU.nl redacteur Nick) waar we voor de show die huge-ass Gamemania cheque t.w.v. 500 euro tegenaan gezet hebben. Allemaal voor Robin.

Omvergeblazen

Robin heeft deze overweldigende prijs dan ook dubbel, verticaal, dwars en horizontaal verdiend, want hij en z'n hele gezin hebben hun tuin omgetoverd tot een PU Tempel, compleet met aanwijsborden, PU-magazines achter de ramen, slingers en een enorme, geplastificeerde plaat waarop een dwarsdoorsnede van de inhoud van Power Unlimited magazine te bewonderen is. Dit alles heeft Robin toegelicht met een filmpje, waarin hij als een ware presenteerbaas zijn plan ten gehore brengt.
En zijn moeder? Die heeft op zeer Tsjechische wijze een monster van een taart gebakken, versierd met, jawel, de letters P-O-W-E-R-U-N-L-I-M-I-T-E en D, in die volgorde.


Voor vuilnisbak Florian is dit gewoon één stukje.

De inzet, creativiteit en uitvoering van dit immense plan heeft ons compleet omvergeblazen en daar hadden we wel een dagje handenarbeid voor over, hoewel dit iets is waaraan onze zachte journalistenhandjes niet meer zo gewend zijn. De reactie van Robin, die je zelf ook kunt aanschouwen op PU.nl, was het waard. We hopen alleen niet dat z'n ouders er op hoopten dat de jongen ooit zou gaan studeren... ✖

DEEL IN DE BLIJDSCHAP

Wil je Robins reactie en de slotakte van het Grote Ultieme Gameroom Plan met eigen ogen aanschouwen? Check 't hier: www.pu.nl/20

CALL OF DUTY GHOSTS

MULTIPLAYER

Vol verwachting vloog Ward naar LA waar de multiplayer van Call of Duty: Ghosts uit de doeken zou worden gedaan, inclusief een speelsessie van een paar uur op de Xbox One! Toch kwam onze CoD-specialist niet super enthousiast terug op de redactie... tot een paar dagen later de puzzelstukjes op hun plek begonnen te vallen.





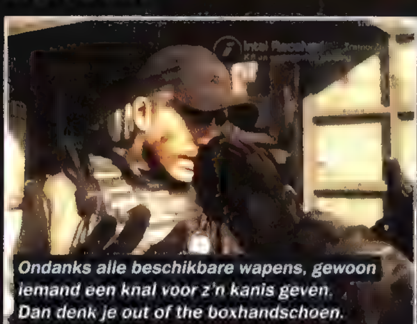
Ward SPROEIT IN DE MULTIPLAYER

Call of Duty is niet zomaar een franchise. Het is, net als FIFA, een sociale aangelegenheid geworden, een lifestyle. Het is een game die ik, net als vele anderen, inmiddels ook speel om effe bij te kletsen met vrienden. Het hoorde de afgelopen consolegeneratie bij mijn sociale routine en waarschijnlijk blijft dat het komend jaar ook zo, want Ghosts focust zich, nog meer dan de andere delen uit de franchise, op het sociale aspect van Call of Duty. »



Create-a-soldier

De belangrijkste verandering die je overal in de multiplayer terug zult zien, is het feit dat je in Call of Duty: Ghosts niet meer bezig bent met 'create-a-class', maar met het creëren van soldaten en het vormen van je squad: jouw eigen team (van maximaal tien soldaten) dat de vijand het vuur aan de schenen moet gaan leggen. Daarbij kun je heel wat customizen, zoals het uiterlijk, verschillende loadouts per soldaat en de speelstijl.



Ondanks alle beschikbare wapens, gewoon iemand een knal voor z'n kanis geven. Dan denk je out of the boxhandschoen.

Je kunt zelfs voor 't eerst in een Call of Duty multiplayer als vrouw spelen en daar word ik blij van. Niet alleen omdat het tieten met zich meebrengt, maar vooral omdat het een erkenning is van de vele meiden die deze game al jaren spelen en tot nu toe altijd met een digitale pik moesten rondrennen.

Prestige en customization

In de multiplayer kies je één van je tien soldaten uit. Met deze uitverkorene verdien je XP voor de soldaat zelf en tokens voor je squad. Met deze squad points kun je nieuwe soldaten unlocken, maar je kunt ze ook gebruiken om wapens, attachments of uiterlijk vertoon mee vrij te spelen.

En het mooiste is: je bepaalt eindelijk zelf de volgorde waarin je dingen vrijspeelt. Dus niet meer levelen tot 55 om eindelijk je favoriete wapen weer te kunnen gebruiken, maar gewoon wanneer jij er zin in hebt.

Elke soldaat verdient XP richting een prestige level en kan één keer in prestige. Met een prestige level kun je een soldaat specialiseren in verschillende combat classes en

Spy on Duty

- Ghosts heeft 20.000 mogelijke combinaties voor het costumizen van je soldaten.
- In Ghosts kun je voor het eerst met een vrouw spelen. En nee, niet op de manier waar jij nu aan denkt.
- Wanneer Ghosts in de winkels ligt, kun je rekenen op 30 nieuwe wapens, 20 nieuwe killstreaks en 14 verschillende multiplayer maps.
- Dan moet de DLC van 15 euro per deel nog komen.
- Elke soldaat kan in Ghosts één keer in prestige en je hebt maximaal tien soldaten.
- Als je kan hoofdrekenen dan weet je nu dus dat je weer tien keer in prestige kan.

WOUTER OVER GHOSTS

Wat heb jij met Call of Duty?
Weinig! Ik heb wel van bijna alle delen de singleplayer gespeeld en vond die van Black Ops 1 (vanwege het verhaal van David S. Goyer) en 2 (vanwege het scifi-achtige) wel okay, maar voor de rest laat dat semi-realistische van deze serie me helemaal koud. Waar zijn de aliens, vriend?

Wat vind je ervan dat je nu een squad tot je beschikking hebt in Ghosts?
Een goede poging tot verandering, maar ik vraag me af of veel ogen hiervan gaan knipperen.

Wat vind je ervan dat Elite ineens verdwenen is?
Een zwaktebod. *Wijst met een bijdehand vingertje naar Bungie.net*

Is Call of Duty klaar voor de next-gen?
Misschien is deze serie wel het minst klaar voor de next-gen van alle gameseries ooit! Geen van beide ontwikkelaars heeft in die twee jaartjes per game ook tijd om zich voor te bereiden op de volgende generatie consoles, dus zo vreemd is het niet. Laat ze even de krachten bundelen ofzo, of laat Treyarch gewoon één keer per drie jaar een CoD maken, want díe ontwikkelaar weet wél raad met deze serie!





Als je slecht ziet, kun je dan een duikbril op sterkte krijgen?



Als geboren Limburger weet Ward een Limbodansje op z'n tijd wel te waarderen.

game modes en dat gaat niet alleen belangrijk zijn voor hoe je zelf wil spelen.

Squads

Het zou nergens op slaan als je ineens tien soldaten had in plaats van één, als je die tien waailappen niet ook nog ergens anders voor nodig had. Laat er daarom, hééééééél toevallig, ook een nieuwe mode zijn waarin je jouw team van soldaten hard nodig hebt: Squads. Hierin neem je het samen met je soldaten op tegen squads van anderen.

Squads kent verschillende onderdelen en daarin speel je met een soldaat uit je eigen team terwijl de rest wordt bestuurd door de A.I. of je vrienden. Laatstgenoemden kunnen jouw soldaten overnemen en zo met je meespelen. Je kan deze mode dus co-op spelen, en dat met maar liefst zes man.

Voor Squads zul je je soldaten de uitrusting moeten geven die past bij de speelstijl die ze volgens jou moeten hebben. Geef iemand een sniper, en de A.I. zal zijn of haar speelstijl hierop aanpassen. Ook kun je ze specialiseren in een map of mode.

Besteed aandacht aan je squad, want het kan ook worden aangevallen als je offline bent! In dat geval kan jij ze niet bijstaan en dus is het zaak dat je ze altijd zo goed mogelijk voorbereid achterlaat als je je console uitzet. Het zijn een beetje de Tamagotchi's anno 2013, dus wees er zuinig op anders is het weer huilen geblazen.

Kortom: Squads kun je eigenlijk een beetje beschouwen als een Call of Duty managementgame.

"Godzijdank zijn deathstreaks verleden tijd."

Perks als klassen

Nu je hopelijk een beetje begrijpt waarom je ineens tien soldaten hebt die in een team van zes kunnen knokken, moeten we het hebben over het nieuwe perksysteem.

Het Pick Ten systeem uit Black Ops II is gebleven, maar perks stel je in Ghosts samen met een apart puntenaantal van maximaal acht. Daarbij maakt het niet uit hoeveel perks je kiest, zolang de combinatie van perks maar niet meer is dan het maximum. Dat kunnen dus vier perks van twee zijn of acht perks van één.

Spy on Duty

- **Een soldaat in prestige kan zichzelf specialiseren.**
- **Je kan nu zelf bepalen welke wapens je vrijspeelt; dat is niet meer gebonden aan een level.**
- **Nu kan Jan dus ook eindelijk een keer met de vette wapens spelen.**
- **Die levelt namelijk zo langzaam dat de volgende Call of Duty alweer uit is als hij halverwege prestige is aanbeland.**
- **Je kan de Squads mode met zes man co-op spelen.**
- **De Ghosts app op je telefoon of iPad dient ook als tweede scherm.**

KIES UIT DE VOLGENDE PERKS

Perks zijn onderverdeeld in zes verschillende categorieën.

Speed - Hierin vind je perks als Sleight of Hand en Agility, die ervoor zorgen dat je als een malle over de map kan bewegen.

Handling - Deze perks zorgen voor een betere wapenbeheersing en bevatten bijvoorbeeld On The Go (herladen tijdens het sprinten) en Strong Arm (verder kunnen gooien).

Stealth - Voor de mensen die als een echte Ghost over de map willen sneaken met perks als Takedown (vijanden killen zonder dat iemand kan zien waar ze doodgaan) en Off the Grid.

Awareness - Hierdoor kun je vijandelijke equipment eerder spotten en hoor je bijvoorbeeld beter waar je vijanden zijn.

Resistance - Zorgt ervoor dat je meer schade kan incasseren en je health regeneration sneller verloopt.

Elite - Deze perks zijn allemaal nieuw en bevatten perks als Ping (een sonar ping die afgaat als je iemand vermoordt en aangeeft of er een vijand in de buurt is) en Deadeye (het aan elkaar rijgen van kills zorgt ervoor dat je kogel meer schade veroorzaakt).



Schieten onder water? Straks gebruikt je nog een vlammenwerper ook...

Belangrijk om te melden, is dat er zes verschillende categorieën perks zijn en dat zou volgens mij wel eens te maken kunnen hebben met de specialisatie van je teamleden. Zo zie ik een soldaat met veel resistance perks voor me als een soort van tank of bliksemafleider en iemand die goed kan verdedigen. Wie weet kun je met die overige perk-categorieën ook wel vijf andere mooie en onderscheidende klassen maken, zodat je zes soldaten allemaal hun eigen skills hebben en hun teambijdrage kunnen leveren op het gebied van perks.

Sneller en dieper

Tactisch krijg je in Ghosts dus meer mogelijkheden tijdens je voorbereiding, want alles wat je met je soldaten in Squads doet

"Squads kun je eigenlijk een beetje beschouwen als een Call of Duty managementgame."

en de XP die je verdient, neem je mee naar de multiplayer. Maar hoe zit dat tijdens het spelen zelf?

Waar je in de multiplayer van Ghosts over obstakels heen springt, zal je meer momentum houden en daardoor dus ook sneller over de map kunnen bewegen. Hetzelfde geldt voor het moment dat je naar de grond duikt. In plaats van dat je een snoekduik maakt en nog eerder stil ligt dan Johnny Hoogerland in het prikkeldraad, doe je nu een hippe knee slide. Hiermee kun sneller en makkelijker beschutting zoeken en meteen verder gaan met knallen.

Tenslotte kun je om hoekjes heen kijken. Ja, hoor ik je denken, dat heb ik al eerder ge-

Spy on Duty

- Er zijn zeven nieuwe game modes waaronder Blitz, Cranked en Search & Rescue.
- Je kunt in de multiplayer niet in de huid van de hond kruipen.
- Hij kan je wel bijstaan als killstreak.
- Ook een manier om je tegenstanders helemaal gek te maken.
- De wapens, killstreaks en andere uitrusting in de multiplayer van Ghosts zijn voor 80% anders dan die in MW3.
- Er is een nieuwe wapenklasse genaamd Marksman. Deze bevat wapens die tussen de snipers en de assault rifles in vallen.
- Strike packages als Assault, Support en Specialist keren terug.



JAN OVER GHOSTS

Wat heb jij met Call of Duty?
Ik speel de singleplayer voor het spektakel en dan nog een maandje of twee de multiplayer, ook al word ik meestal afgeknald door de rest.

Wat vind je ervan dat je nu een squad tot je beschikking hebt in Ghosts?
Een leuke toevoeging, al vraag ik me af of er veel gebruik van gemaakt gaat worden. Men gaat natuurlijk wel massaal chicks maken om mee te spelen...

Wat vind je ervan dat Elite ineens verdwenen is?
Jammer, maar blijkbaar was het te ambitieus. Als 't niet werkt, dan werkt 't niet en dan moet je het ook niet geforceerd blijven volhouden.

Is Call of Duty klaar voor de next-gen?
De gameplay is nog steeds current-gen, maar volgens mij wil de CoD-speler ook niet anders. Wel moet er een keer echt een grote stap gemaakt worden op grafisch gebied anders wordt het verschil met de concurrentie straks te groot.



'Chili and Donuts'? Aparte combi... En om de hoek is zeker een winkel in gefrituurde oesters en tweedehands vibrators...

MAARTEN OVER GHOSTS



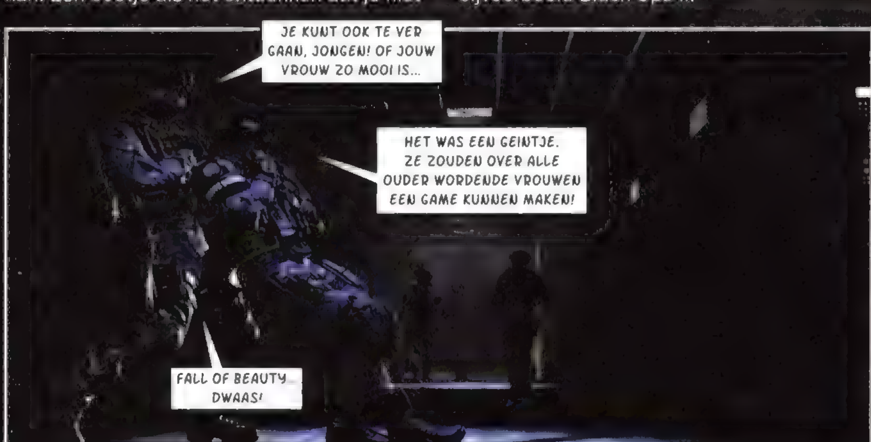
Wat heb jij met Call of Duty?
Ik speel CoD met vlagen heel fanatiek. Vooral de snelheid vind ik belangrijk. De mode die ik het meest speel, is Domination, en dan het liefst met mensen die ik goed ken.

Wat vind je ervan dat je nu een squad tot je beschikking hebt in Ghosts?
Cool, ben benieuwd hoe dat gaat uitpakken en of ik het vaak ga gebruiken. Ik ga meestal ook niet in prestige.

Wat vind je ervan dat Elite ineens verdwenen is?
Ik vond Elite erg leuk, maar er gaat toch stiekem veel tijd in zitten om alles na te kijken. Daarnaast ging ik me zo focussen op bepaalde stats dat het de spelvreugde van een normaal potje eigenlijk een beetje bedierf. Ik zal het niet missen. En Tjeerd en Ward zaten de hele dag op die site waardoor ze verder geen flikker meer uitvoerden ;-)

Is Call of Duty klaar voor de next-gen?
Snelheid en de gameplay staan wat mij betreft centraal bij CoD, graphics niet. Als het maar vloeiend loopt en 60 fps haalt.

daan en dat kon al, maar dat om hoekjes kijken gaat nu automatisch, daar hoef je geen knop voor in te drukken, en voor zover ik kon zien, werkte dat redelijk intuïtief. Je moet er alleen even bij stilstaan dat dit nu allemaal kan. Een beetje als het ontdekken dat je niet alleen kan plassen met je pielemuis.
Door al deze veranderingen in de manier waarop je over de map beweegt, wordt de game nog sneller en voor mijn gevoel speelt het dan ook zeker in een zelfde tempo als bijvoorbeeld Black Ops II.



- Je killstreak wordt nog steeds gereset als je als Assault doodgaat.
- Als Support maakt het nog steeds geen reet uit hoe vaak je het loodje legt.
- De Specialist verdient in plaats van killstreaks extra perks en deze verdwijnen weer als je doodgaat.
- Er zijn dus meer dan maximaal 11 perks; waarschijnlijk 14.
- Johan Cruijff had dat een 'logisch' aantal gevonden.
- In de multiplayer van Ghosts vind je Field Orders. Dit zijn koffers met een opdracht. Als je deze vervult, krijg je bijvoorbeeld een Care Package cadeau.
- Een Field Order dropt random als je iemand killt.

Killstreaks en Deathstreaks

Godzijdank zijn Deathstreaks in Ghosts verleden tijd, want ik denk dat niemand gelukkig werd van een Last Stand of Martyrdom. De strike packages als Assault, Support en Specialist uit MW3 met specifieke killstreaks keren daarentegen terug. Waarbij het belangrijk is om op te merken dat er veel nieuwe streaks zijn en dat deze een stuk minder gebruik gaan maken van het luchtruim. Ook wel eens fijn, want op een gegeven moment vielen er meer raketten op je pan dan regendruppels tijdens een zomerse plensbui.



Handig, je kunt vijanden ook gewoon uitzetten met je afstandsbediening.

Daarnaast is de UAV veranderd in de Sat Com die je ergens op de grond neer moet zetten. Het voordeel is dat je deze beter kunt verstoppen voor je tegenstander, maar dit maakt het wel makkelijker om streaks te bestrijden zonder dat je altijd een rocket launcher bij je moet hebben.

Dynamische maps

Het laatste punt waar ik het qua gameplay even over moet hebben, zijn de groots aangekondigde, dynamische maps. Dit houdt in dat maps kunnen veranderen onder invloed van de speler en dat specifieke onderdelen van de map kapot kunnen. Denk aan een com-



pleet tankstation dat instort of muurtjes die plat gaan, waardoor spelers zich daar niet meer achter kunnen verschuilen.
Echt grootschalig en gevarieerd zijn deze veranderingen in de maps echter niet. Ik was er dan ook minder van onder de indruk dan van Britt Dekker naakt in de Playboy, en voelde eigenlijk weinig verschil met de maps van eerdere CoD-delen.
Een uitzondering hierop was de map Strikezone waarin je een nuke kan verdienen waarmee je de hele map kan opblazen en zo totaal kunt veranderen. De eerste paar keer dat dat gebeurt, weet je echt effe niet meer waar je bent.
Wat me opviel aan de maps is dat er voor mijn gevoel meer lagen in zitten. Er zijn nog steeds drie tot vier centrale chokepoints die je kan controleren, maar er zijn meer zijpaadjes naar die chokepoints toe en er zit meer hoogteverschil in de maps. Het zijn met name van die trappetjes en tunneltjes die je pas de vijfde keer als je een map speelt, ontdekt.

ACCOUNT OVERZETTEN NAAR NEXT-GEN

Dat de komst van de Xbox One in Nederland is uitgesteld, is erg vervelend maar het hoeft geen ramp te zijn. Xbox 360-bezitters kunnen namelijk beginnen met de 360-versie van Ghosts en vervolgens hun gegevens en vrijgespeelde items overzetten naar de Xbox One (en weer terug naar je 360). Ook de gekochte DLC kun je overzetten en hoef je niet twee keer te kopen. Dat heet service.
Ditzelfde kan overigens ook van PS3 naar PS4, maar (natuurlijk) niet van Xbox naar PlayStation.


Wat is het verschil tussen een mes en tegenstanders van koopzondagen. Een mes heeft een punt.

Spy on Daily

- Een First Blood levert altijd een Field Order op.
- Zouden die vrouwelijke soldaten ook een koffer hebben gedropt bij hun 'first blood'?
- Het voltooien van een Field Order, zoals 'melee je volgende tegenstander', vult ook je ammo en equipment aan.
- Een nieuwe Support Killstreak stuurt een sniper uit je team met een helikopter de lucht in.
- Dat wordt dus Quick Chopperen als een gek.
- Er stond Ward 'Greene' in plaats van Geene op mijn event badge. Foutje.
- Dat gaat ook bij de meeste Amerikaanse hotels altijd mis.
- Handig als je met je achternaam en hotelkamernummer moet inloggen op de WIFI.



Komt altijd een beetje lullig over, zo'n Ghost-wapen.



Wat heb jij met Call of Duty?
Ik speel sinds Modern Warfare 1 elk jaar de nieuwe Call of Duty en de multiplayer zit nog regelmatig in mijn console te ronken.

Wat vind je ervan dat je nu een squad tot je beschikking hebt in Ghosts?
Je kunt met Squads meer smoel aan je team geven, maar ik heb mijn twijfels over de zin van dit gebbetje. Uiteindelijk maakt het mij geen flikker uit of ik een rondborstige ginger neermaai of een tengere waailap met een strohoedje op.

Wat vind je ervan dat Elite ineens verdwenen is?
Ik houd van statistieken en k/d ratio's, ik kijk ook regelmatig op mijn Elite app. Waarom moet dat nou weer anders?

Is Call of Duty klaar voor de next-gen?
Op de E3 heb ik meerdere contenders gezien die op veel vlakken CoD voorbij streven; wat Ghosts betreft ben ik nog niet overtuigd.



Moet ie nu niet 'GHOST APP FORCE' op z'n mouw hebben staan?

Ghosts App

Het derde punt, naast Squads en de dynamische maps, waarin Ghosts echt anders gaat zijn, is op social gebied, en dat doen ze met een nieuwe Ghosts app. Een app die tot mijn grote verbazing Elite gaat vervangen, dat daarmee een stille dood lijkt te zijn gestorven.
Met de Ghosts app voor je telefoon/tablet kun je je squad aanpassen voor een potje, of loadouts snel switchen en je telefoon/tablet gebruiken als tweede scherm waarmee je bijvoorbeeld de map beter in de gaten kunt houden.

"Ghosts stelt de fans tevreden door veelal hetzelfde te blijven."

Ook is het fijn dat je via de app aan je vrienden kan laten weten dat je zin hebt om te spelen. Je hoeft nu niet eerst vier man een Whatsapp te sturen, maar je knalt gewoon een melding op hun scherm: "KOM SPELEN DROELOE!" Ik roep maar iets.

Clan Wars

Zoals ik al aangaf, wordt Call of Duty voor veel mensen steeds meer (ook) een sociale aangelegenheid en de bevestiging daarvan zie je duidelijk terug in het onderdeel Clan Wars. In deze mode nemen acht verschillende clans van hetzelfde niveau het twee weken lang tegen elkaar op, en dit is misschien wel de leukste nieuwe toevoeging tot nu toe. De clans strijden om de dominantie van een map die onderverdeeld is in verschillende game modes. Doe je het als clan goed binnen een mode, dan krijg je controle over een punt op de map, scoor je punten voor de Clan Wars ranglijst en verdienen de clanleden extra XP met die specifieke game mode. Ook zijn er speciale clan playlists om het tegen andere clans om te nemen, zoals je in League Play deed.



Ik krijg altijd de neiging om iedereen die ik door zo'n vizier zie, voor drol uit te schelden.

- **Ghosts heeft geen CoDCast en League Play meer.**
- **Er is wel een contract met de MLG om wedstrijden te organiseren.**
- **Logisch als je alle eSports-functionaliteiten uit de game sloopt.**
- **Er komt in ieder geval wel een nieuw wereldkampioenschap.**
- **Daar kan je nu al hard voor gaan trainen. Want zeg nu zelf, wie wil er nou geen miljoen dollar in de wacht slepen met een schietspelletje?**

Geen next-gen gevoel

Ghosts komt dus met de nodige nieuwe features, maar een next-gen gevoel bezorgden ze me nog niet. Zelfs niet tijdens de vier uur spelen op een Xbox One. Dit had vermoedelijk ook te maken met het feit dat de Xbox One controller zo goed als hetzelfde aanvoelt als die van de Xbox 360, maar het is duidelijk dat de game geen grote grafische sprong voorwaarts maakt ten opzichte van zijn voorganger. Misschien speelde 't ook een rol dat ik tijdens de multiplayer potjes nog niet echt in aanraking kwam met de nieuwe functionaliteiten zoals die van je squad of de app.
Als ik dan ook ergens kritiek op heb, dan is het wel dat diegenen die Call of Duty: Ghosts slechts halen voor de multiplayer, mogelijk weinig gaan merken van alle toffe dingen die Squads te bieden heeft. En verder is er dus eigenlijk niets dat al echt schreeuwt: dit is next-gen bitch! Dat vind ik jammer.
Het is niet dat Call of Duty dit nodig heeft, maar als de franchise ook op de langere termijn een prominente rol wil blijven spelen in het first-person shooter genre, dan is een Clan Wars of een Squads mode mij echt iets te karig.



VERWACHTING *WARD:*
Call of Duty: Ghosts lijkt, net als zijn voorgangers, wederom een solide game te worden. Het stelt de fans tevreden door veelal hetzelfde te blijven, maar krijgt daardoor juist veel kritiek van de mensen die daarom inmiddels zijn afgehaakt. Het zou de wereld op zijn kop zijn als dit eind dit jaar niet het geval is.

+ Squads om flink te customizen.
+ Clan Wars.
- Voelt niet next-gen.
- Dynamische maps lijken nog steeds erg statisch.

BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
INFINITY WARD / ACTIVISION
5 NOVEMBER 2013

TOP TIEN

MEEST 'VERFRISSENDE' DRANKEN IN GAMES

Een beetje gamer kan niet zonder z'n dagelijkse blikje prik, maar ook gamepersonages hebben zo hun koolzuurhoudende geneugten. Samuel heeft de tien tofste voor je op een rijtje gezet... al kan hij hierdoor geen Dr. Pepper meer drinken zonder achteraf enigszins teleurgesteld te zijn.

1 PEP BREW (KIRBY'S DREAM LAND)

Wij worden zó blij van dit spul. Het vult niet alleen een derde van Kirby z'n levensmeter aan, maar het ziet er ook zo lekker uit. Kijk nou maar dat flesje! Een simpel design, met sterk geel en oranje. Fanta, move over! Pep Brew is ons nieuwe verslaving!



2 SPRUNK (GTA: VICE CITY)

Combineer Sprite en spunk (zaad) en je krijgt Sprunk; de frisdrank die naar eigen zeggen 'tien keer meer caffeïne en suiker bevat'. Tien keer meer dan wat? Dan Sprite en zaad, natuurlijk. Je zou het haast niet geloven, maar de intense citroen-en-limoen smaak is behoorlijk goed te slikken.



3 NUKA COLA QUANTUM (FALLOUT 3)

Amerika's favoriete frisdrank, Nuka Cola, kreeg een postapocalyptische variant met de Quantum. Er zat twee keer zoveel calorieën, koolhydraten en cafeïne in als in zijn voorganger en bevatte achttien verschillende vruchtenextracten (de gewone Nuka Cola had er maar zeventien). Het echte unieke selling point was echter de toevoeging van een milde radioactieve isotoop waardoor niet alleen de fles licht gaf, maar je pis de dag erna ook.



4 SODA POP (POKÉMON RED & BLUE)

Een 'gewoon' blikje frisdrank volgens de beschrijving in de game. En dat terwijl een Potion - een wetenschappelijk serum specifiek ontwikkeld om Pokémon mee te helen - maar 20HP kan aanvullen terwijl één Soda Pop zelfs 60HP door je gewonde monster heen knalt. 'Gewoon', m'n reet: er zit Pika-jizz in dat spul. Wedden?



5 PERK-A-COLA (CALL OF DUTY: BLACK OPS II)

Drinkbare perks! Beste idee ooit, vooral als je omringd wordt door zombies. Sommige perks zijn nog best creatief ook, zoals elektrische schokken geven tijdens het herladen of het creëren van een kleine explosie wanneer je van een grote hoogte valt. Wij vinden de namen echter het best. 'Stamin-Up'? 'Jugger-Nog'? 'Deadshot Daiquiri'? Heer-lijk.



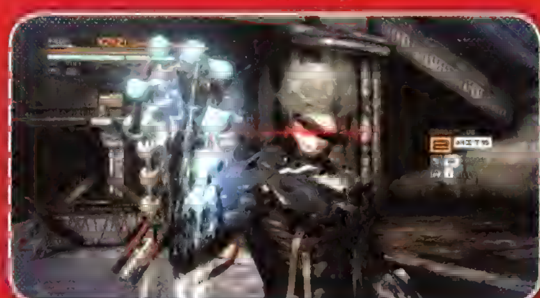
6 QUAFE (EVE ONLINE)

Nuka Cola was de populairste frisdrank van Amerika, maar Quafe is de populairste frisdrank van het heelal. Probeer daar maar eens tegen te concurreren, bitch. Niet geheel onbelangrijk is het feit dat dit drankje klinkt als 'queef' (vaginale winderigheid) en, sorry, dat blijft hilarisch. Zelfs 21.000 jaar in de toekomst.



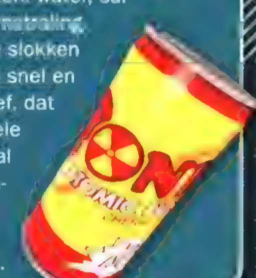
8 'SPINE JUICE' (METAL GEAR RISING: REVENGEANCE)

Mmmmmm, ruggengraatsap. Technisch geen frisdrank, maar kijk ernaar: het ziet er verdorie uit als blauwe Mountain Dew. Cyborg Raiden snijdt dan ook met uiterste precisie de ruggengraten uit zijn vijanden. Want van een heerlijke, revitaliserende dosis spine juice wil je geen druppel morsen.



9 BONK! ATOMIC PUNCH (TEAM FORTRESS 2)

Als je de 'vleugels' van Red Bull al te intens vindt, blijf dan vooral van dit spul af. Dit favoriete energydrankje van de Scout bevat namelijk drie ingrediënten: water, suiker en kernstraling. Na enkele slokken word je zo snel en hyperactief, dat geen enkele kogel je zal kunnen raken. Deze rotzooi bevrijdt je.



7 VIRILITY (DMC: DEVIL MAY CRY)



Elk blikje bevat een geheim ingrediënt: de lichaamssappen van een gigantische demoon. Met dit spul wordt de mensheid onder de duim gehouden; een ieder die dit drinkt wordt dommer en gehoorzamer. Waarom het in deze top tien staat? Omdat wij dit spul aan onze vriendinnen voeren. De resultaten zijn fantastisch.

10 GENE TONIC (BIOSHOCK)

Gin gaat met tonic samen als tepels op tieten, maar niks verslaat een Gene Tonic. Eén flesje hiervan geeft je bovennatuurlijke krachten. En niet voor eventjes, nee, voor altijd, vriend! Voor altijd. Sneller lopen? Harder slaan? Verder kunnen zien? Beter kunnen hacken? You name it. Superman in een flesje.



KULUM



www.twitter.com/WilliZ_9

Op reis naar:
Hengelo. De stad van Jeffrey Spalburg én van het leukste meisje ter wereld...

Speelt:
PES 2013, Splinter Cell: Blacklist, Payday 2, Donkey Kong Country Returns 3D





Op deze pagina krijgt elke maand een andere PU-redacteur de vrijheid om te schrijven over alles wat hem in het dagelijks leven bezighoudt. Deze maand is het de beurt aan Graddus, die ons bijpraat over Frankrijk, gezonder eten ennuh... joggingbroeken?

(MUZIKALE) WANSMAAK

De trouwe PU-lezer weet het: mijn smaak op gamegebied mag van tijd tot tijd redelijk onorthodox genoemd worden. Wansmakelijk, zelfs. Maar wist je dat mijn muzikale voorkeuren misschien nog wel erger zijn? Toto, de Backstreet Boys, Taio Cruz, Avicii: hoe fouter, hoe beter!!!



FRANKRIJK

Een jaartje of tien geleden besloten mijn ouders een buitenhuis in Frankrijk te kopen. Tot op de dag van vandaag ben ik ze daar dankbaar voor! Voelde het in het begin nog serieus als een plek om vakantie te vieren, inmiddels is het meer een soort 'kuuroord voor gamejournalisten die ook nog wel eens een spelletje voor hun lol willen spelen'. Een plek om even te ontvluchten aan het jachtige leven in Amsterdam (jwz) en bij te komen van alle stress die het werken bij de PU met zich meebrengt (die paar artikeltjes per maand? Luie baklap! - Ed).
Zo'n drie keer per jaar neem ik één à anderhalve week vrij, prop mijn koffer vol games en films, trek een lange neus richting iedereen en ga in 'kluizenaarsmodus'. Parfait!



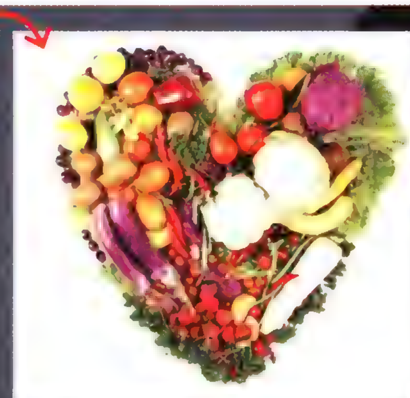
VOETBALVERSLAAFD?

Voetbal kijken op televisie, virtueel een balletje trappen in PES en Football Manager, zaalvoetballen, veldvoetballen (in hetzelfde team als Tjeerd), internet afstruinen naar het laatste voetbalnieuws, de Toto invullen, met vrienden over voetbal ouwehoeren, tafelvoetballen in de bedrijfskantine, naar de Amsterdam ArenA voor wedstrijden van Ajax, Voetbal International lezen, Wouter voor de honderdste keer vertellen dat je geen man bent als je niet van voetbal houdt, 's nachts dromen over mijn eigen voetbalcarrière (die echt wat had kunnen worden als ik harder had getraind!), met m'n vriendin ballen, zelfs op vakantie nog The Sun of Daily Star kopen omdat ik niet zonder het laatste voetbalnieuws kan...
Hmmm, zou ik verslaafd zijn?



EET MOMENTEEL

Veel gezonder! Toen ik een paar maanden geleden voor de grap eens op de weegschaal ging staan, kon ik mijn ogen niet geloven: 106 kilo. En dat terwijl ik altijd rond de 90-95 kilo had geschommeld. Zou het dan toch waar zijn dat je rond je dertigste onverbiddelijk fysiek begint af te takelen? Nou, niet als het aan mij ligt. Ik heb inmiddels een abonnement op de sportschool, en laat onder werktijd die verleidelijke tosti's en Chocotoffs staan. Een banaan is ook best lekker!



JOGGINGBROEK

Florian heeft zijn petje. Jurjen zijn korte broeken. Wouter z'n nerdshirts. En Maarten zal je zelden zonder hipster-outfit zien. Wat mijn favoriete kledingstuk is? Zonder twijfel de joggingbroek. Een onderschat onderdeel van de garderobe, dat werkelijk onder alle omstandigheden (inclusief perstrips) gedragen kan worden. Camping-swag ftw!





OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR VANGUARD GAMES

Na het uitstekende Gattling Gears (2011) heeft Vanquard zich dit jaar nóg steviger op de internationale kaart gezet met een Halo-spel voor Windows 8. In hun Amsterdamse kantoor sprak Jurjen met creative director Martin de Ronde over Halo, Killzone en zijn vele uren in de tijdschriftenhoek van de Bijenkorf.

Ooit werkte hij bij het ministerie van financiën als adviseur van Gerrit Zalm. Maar Martin de Ronde (39) stond begin jaren negentig ook aan de wieg van 'Halo beater' Killzone. "We hadden toen een technische demo gemaakt, en Sony vroeg of we die op de PS2 draaiende konden krijgen. We zeiden meteen, ja hoor, dat gaat lukken. Soms moet je een klein beetje bluffen."



GATTLING GEARS

Deze twin-stick top-down shooter speelt (net als het spel Greed Corp) in Vanguards eigen Mistbound-universum en kenmerkt zich door een strakke besturing, heel veel kogels en volop chaos en explosies. Gattling Gears is door EA uitgegeven voor XBLA, PSN en PC en kun je op die platformen downloaden voor ongeveer tien euro.

Killzone werd een van de belangrijkste franchises voor de verschillende PlayStation-systemen en bezorgde de Amsterdamse ontwikkelaar Guerrilla (waar Martin medeoprichter van is) internationale faam.

Op 4 juni 2013 speelde Martin zich met zijn huidige studio Vanguard opnieuw in de internationale kijker. Dit keer, ironisch genoeg, met de aankondiging van een spel dat ze voor Microsoft in ontwikkeling hadden: Halo: Spartan Assault.

Allergrootste compliment

Op 18 juli is Halo: Spartan Assault verschenen. Het spel heeft een score van 74 op Metacritic, exact het cijfer dat Wouter vorige maand onder zijn PU-bespreking noteerde.

Martin is blij met de algemene toon van de reviews. "Mensen zeggen unaniem dat de game echt als Halo voelt, en dat is natuurlijk het allergrootste compliment dat we konden krijgen. Dat mensen enthousiast zijn, merken we trouwens ook op andere manieren. Gisteren had een speler bijvoorbeeld een filmpje van ons spel op YouTube gezet; dat was na een halve dag al een half miljoen keer bekeken."

Wie de reviews doorneemt, ziet ook twee terugkerende kritiekpunten: de microtransacties en de besturing. Martin heeft voor beide punten wel begrip. "Tja, je betaalt natuurlijk al € 6,99 voor de game, dus vonden sommige mensen het een beetje dubbelop dat je in het spel ook nog dingen kunt kopen. Maar je hoeft geen enkele in-app purchase te doen om de game uit te kunnen spelen."

Wat de besturing betreft wordt het ontbreken van joypad support vaak gezien als een gemiste kans. "Terecht, en dus is dat probleem, op het moment dat dit interview verschijnt, verholpen met een gratis update."

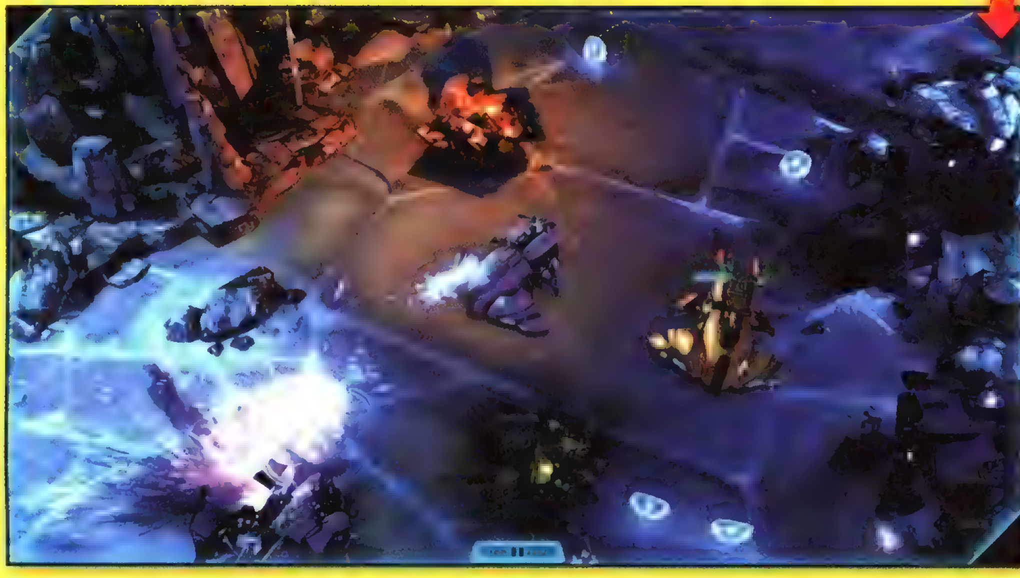
De Halo-licentie

Het Halo: Spartan Assault-verhaal is - net als dat van Killzone - begonnen met een demo. Dit keer een demo van de spirituele opvolger van Gattling Gears. "Dat zou niet echt Gattling Gears 2 worden, maar wel weer een shooter met een top-down-perspectief. Iets meer free roaming, iets tactischer."

Vanguard toonde de demo aan diverse partijen, waaronder Microsoft. "Iemand van Microsoft vroeg ons of we geïnteresseerd waren iets dergelijks voor een bestaande licentie te maken. Maar dan verwacht je in eerste instantie natuurlijk niet de Halo-licentie."

Toen de deal met Halo-licentiebewaker 343 Industries eenmaal was beklonken, kwam het moment waarop de directie van Vanguard de rest van het personeel mocht inlichten.

"Er werken hier zo'n vijftig mensen, en zoals je ziet - Martin wuift met zijn hand even door de vergaderruimte waarin ik hem spreek - hebben we hier niet zoveel plaats. Dus hebben we ze hier in drie groepen binnengehaald. Lieten we zonder veel te zeggen het



HALO: SPARTAN ASSAULT

Mocht je een phone, tablet of PC hebben met Windows 8, dan is de top-down shooter Halo: Spartan Assault toch wel een van de beste en mooiste games die je op dat apparaat kunt spelen. Zéker als je wel iets met Halo hebt. Zoals onze Halo-gek Wouter het vorige maand schreef: 'De kenmerkende Halo-atmosfeer hangt met dikke wolken over de levels, compleet met prachtige muziek en dito sound-effects.' Halo: Spartan Assault kost € 6,99.

Halo-logo op het scherm verschijnen. Iedereen natuurlijk superenthousiast."

Groot voorrecht

Martin is blij dat hij met Vanguard aan zo'n bijzondere titel heeft mogen werken. "Je kunt in deze industrie jarenlang keihard werken zonder ooit iets uit te brengen. We hadden bij Lost Boys (voorloper van Guerrilla - Jurjen) en Guerrilla jongens zitten die acht jaar lang werkten aan drie titels, en die werden vervolgens allemaal gecancelled. En dan zijn er nog de titels die wél verschijnen, maar door niemand opgemerkt worden. Tegen die achtergrond is het denk ik wel een groot voorrecht als je aan zo'n bijzondere franchise mag werken. Een game waarvan je in elk geval weet dat de hele wereld ernaar kijkt."

Op het moment dat het interview plaatsvindt, zijn er nog geen verkoopcijfers bekend. "Maar we staan in een hoop landen op 1 in de charts. We zijn momenteel de best performende app op Windows 8."

Ik vraag of ze het niet jammer vinden dat de game voor zo'n relatief klein platform is verschenen. "Nou ja, zo klein is het niet hoor. Windows 8 en Windows Phone 8 beginnen net, maar volgens mij zijn er nu al zo'n 70 miljoen systemen waar die software op draait. En ze zijn hard op weg naar de 100 miljoen."

Afwisseling

Martin heeft thuis alle actuele consoles onder de tv staan. "Toch zit ik steeds vaker op mijn tablet te spelen. Niet in mijn gameroom, maar gewoon in de huiskamer op de bank. Volgens mij geldt dat voor veel volwassen spelers. En die willen ook wel eens iets meatiers dan Candy Crush. Voor dat soort gamers is onze Halo ideaal."

Sinds Martin en zijn broer een Commodore 64 van hun pa kregen, is Martin altijd een fanatieke gamer geweest. "Die computer was eigenlijk bedoeld om huiswerk op te maken, maar binnen een dag had ik een cassettebandje met veertig spellen erop."

Sindsdien heeft Martin naar eigen zeggen zo'n beetje elk spelsysteem gehad. "Niet omdat ik rijke ouders had, verre van dat. Ik heb echt kromgelegen, toiletten schoongemaakt enzo, om systemen als de 3DO en een van de eerste 10.000 PlayStations uit Japan te kunnen kopen. Ik speelde trouwens net zo lief op PC's als op consoles. Eigenlijk hou ik vooral van afwisseling."

Volgens Martin kun je dat terugzien in Halo: Spartan Assault. "We hebben heel erg de focus op afwisseling gelegd. Dus als je net een escortmissie hebt gedaan, kun je in de volgende missie iets heel anders verwachten."



Alle Vanguard-medewerkers op het dak van hun kantoor. Stevig dak, zeg.

Bijenkorf

Tijdens zijn studie economie had Martin allerlei bijbaantjes om zijn hobby te kunnen blijven bekostigen. "En na mijn college-uren ging ik altijd meteen naar de Bijenkorf, omdat ik daar gratis al die gamemagazines kon lezen. Bij de Bruna was dat lastiger. Zeiden ze: het is hier geen bibliotheek."

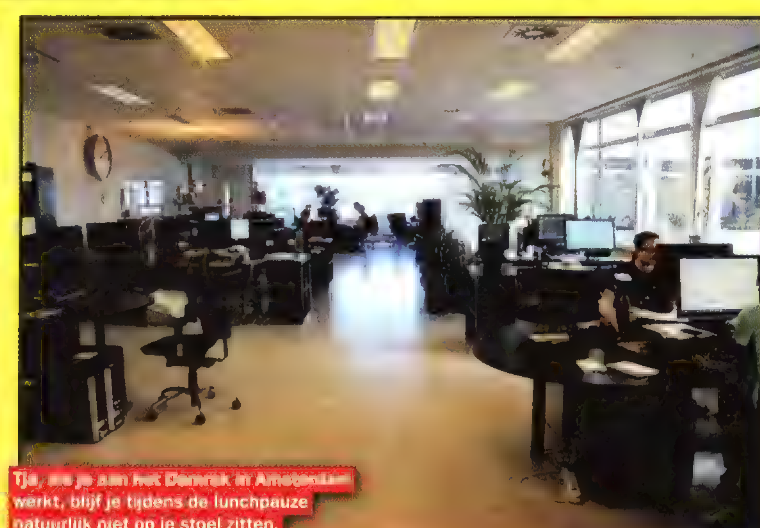
Ondanks zijn vele uren in games en Bijenkorf slaagde Martin voor zijn studie, waarna hij zijn eerste officiële baan kreeg: adviseur van Gerrit Zalm bij het ministerie van financiën.

"Mijn moeder heeft er wel een paar jaar aan moeten wennen, dat ik daar uiteindelijk toch mee ben gestopt om me op games te richten. Ging ik op een gegeven moment zoiets onnatuurlijks en vaags doen als spelletjes maken."

Toch heeft Martin nooit spijt van die beslissing gehad. "Ik zie het als een blessing dat ik hier mag werken, en dan ook nog aan dit soort dingen. Ik had nooit iets anders willen doen." ✖



Links Martin de Ronde. Rechts Jurjen. Die man in het midden wilde per se met ze op de foto.



Tja, als je aan het Damrak in Amsterdam werkt, blijf je tijdens de lunchpauze natuurlijk niet op je stoel zitten.

FABLE LEGENDS



Een nieuwe Fable die teruggrijpt naar de roots van de serie? Het klinkt bijna als een fabeltje. Jan zag Fable Legends, sprak met de game-director en gelooft spontaan weer in sprookjes.

FIRST LOOK

XBOX ONE





Sinds Fable: The Journey hebben velen de RPG-serie bij het grof vuil gezet. De RPG voor Xbox en Xbox 360 kreeg met deel 1 en 2 de handjes nog stevig op elkaar (en terecht, want de Engelse humor, de sprookjesachtige wereld, de sociale ingrediënten en de mogelijkheid om zowel goed als duivels te spelen, gaven het spel een uniek gezicht), maar bij deel 3 dienden de eerste scheurtjes in het fundament van de rollenspelreeks zich aan. Niet in de laatste plaats omdat Peter Molyneux (opnieuw) gouden bergen beloofde, en (opnieuw) niet alles waar kon maken. Volgens mij ben ik een van de zeer weinigen die nog enig plezier heeft beleefd aan de paardrij/tovergame Fable: The Journey, maar voor velen was met deze Kinect-game de maat vol.

weetje - weetje

Fable Legends draait op de Unreal 4 engine en is een van de allereerste games die, naast de nodige indrukwekkende tech-demo's, daadwerkelijke gameplay toonde met de nieuwe techniek van Epic.

Sneller dan verwacht probeert Lionhead Studios in het post-Molyneux tijdperk toch weer nieuwe zieltjes te winnen en oude terug te veroveren met Fable Legends. Ik heb een uitgebreide presentatie mogen bijwonen en ben voorzichtig optimistisch.

Monsters & mythen

Fable Legends neemt de spelers mee terug naar Albion nog voor de tijd van het eerste deel, een heuse prequel dus. De typische Fable look is daarmee terug: cartoonesk maar sprookjesachtig, middeleeuws en mysterieus, volle kleuren die van het scherm afspatten maar belangrijker... het spel zit vol magie, monsters, mythen, folklore en vreemde wezens.

De game doet meteen denken aan de eerste Fable, alleen dan groter, gedetailleerder en met nog meer nadruk op sprookjes, fabels en knokken tegen fantasy vijanden.



IN GESPREK MET

DAVID ECKELBERRY

[GAME-DIRECTOR FABLE LEGENDS]

PU: Tof dat er weer een nieuwe Fable aankomt, maar waarom nou toch weer verplicht online?

David: Ho, ho... je kan de hele game in je eentje spelen, met drie A.I.-gestuurde helden aan je zijde.

PU: Maar toch focussen jullie je wel heel erg op co-op gameplay

David: Klopt, omdat we vinden dat dat heel erg leuk is. Fable blijft een soort sprookjesachtige parodie op fantasy; alleen, kun je de wereld van Albion nu met vier vrienden ontdekken, waarbij een vijfde de schurkenrol kan vertolken. Maar dat hoeft dus niet.

PU: Moeten mensen die de singleplayer spelen nu vrezen dat een overkoepelende verhaallijn en spraakmakende karakters bijzaak zijn geworden?

David: Absoluut niet! De hoofdverhaallijn wordt heel belangrijk, net als de individuele verhalen van de quests en de sidequests. Aan gekke, mysterieuze, grappige, bizarre personages sowieso geen gebrek. Naast een keur aan helden en schurken, ontmoet je tijdens je avontuur allerlei Fable-waardige NPC's.

PU: Blijft de sociale gameplay gewaarborgd?

David: Yup. Huizen kopen, inrichten, minigames, (sub)beroepen uitoefenen, scheten laten, gekke dansjes doen, vrouwen versieren, mannen versieren... dat komt er allemaal in. Anders zou het geen Fable game zijn.

PU: Peter Molyneux is natuurlijk al even weg bij Lionhead. Is zijn handtekening nog terug te vinden in Fable Legends?

David: Toen ik bij Lionhead kwam werken, was Peter al weg. De man is en blijft een legende en zonder hem had Fable nooit bestaan. Maar de serie leeft voort en we kunnen prima op eigen benen staan.



Nieuw is dat je niet als één Hero op avontuur gaat maar met vier Heroes door Albion zal struinen op zoek naar sleutels, kisten, Hobbs, Ogers en ander gespuis. Iedere held zal een ander soort gameplay vertegenwoordigen. Tijdens de presentatie zag ik achtereenvolgens de Hero of Dexterity (een rogue), de Hero of Strength (de beuker in de voorste linie), de Hero of Will (de magiër) en de Hero of Skill (schiet met projectielen), maar Lionhead belooft nog meer archetypen Heroes te maken om uit te kiezen, en ook na release zullen nieuwe helden via DLC beschikbaar komen.



"GROTE VERRASSING IS DE MOGELIJKHEID VOOR EEN VIJFDE SPELER OM ALS SCHURK OP TE TREDEN."

Je hoeft als speler overigens nooit per se coöperatief te spelen. Je kan in je eentje met drie A.I.-gestuurde sidekicks op pad. Of samen met een vriend(in) van vlees en bloed gaan spelen, en dan neem je dus twee heldhaftige bots mee op stap.

Speel de schurk

Grote verrassing is de mogelijkheid voor een vijfde speler om als schurk op te treden. In de game! Dan wordt het spel meer strategisch van aard en bekijk je de wereld van Albion schuin van bovenaf.
Aan de 'schurk-speler' de taak om met de inzet van diverse monsters, vallen en magie de andere spelers (de Heroes dus) dwars te zitten en schade toe te brengen. De random encounters in bepaalde gebieden krijgen hiermee een extra lading. Wanneer je Legends opstart, kun je zelf aangeven of je gewoon tegen de computervijanden wil spelen, of tegen een menselijke speler. Wanneer je weet dat het een maat van je is die voortdurend monsters op je afstuurt, geeft dat de gameplay natuurlijk wel een speciale lading. De vraag is alleen of dit de hele game doorwerkt, of opzichzelfstaande gameplay is. Bovendien is de schurkengameplay Smartglass enabled waarbij de monsters door een tablet aangestuurd worden. Ik heb zo'n vermoeden dat je niet vanaf je Xbox One als bad guy zal kunnen spelen en dat dit dus alleen als tablet companion app fungeert.

Archetypen

Leuk aan de coöperatieve Heroes gameplay is dat Lionhead bezig is met een drop-in, drop-out systeem. Dat betekent dat je dus later in kunt stappen in een queeste die een kameraad al gestart is.
Al spelend vergaar je per type Hero ervaring en iedere held heeft zijn eigen techtree waardoor meer skills vrijkomen. Onderweg verzamel je loot en goud waarmee je je held ook nog eens verder optuigt.
Wel is er minder ruimte voor customization. De kappers en tatoeeerders zijn gebleven, maar de helden zijn redelijk archetypisch. De Heroes waar je uit kiest, hebben ook allemaal verschillende persoonlijkheden. Sommige zijn misselijkmakend goed en nobel, anderen doen allemaal goede daden voor geld, en weer anderen zijn lui en vooral gericht op het vestigen van een heldhaftige reputatie om chicks te scoren. Ook dat is (inclusief de Engelse humor/knipoog) weer typisch de oude Fable.



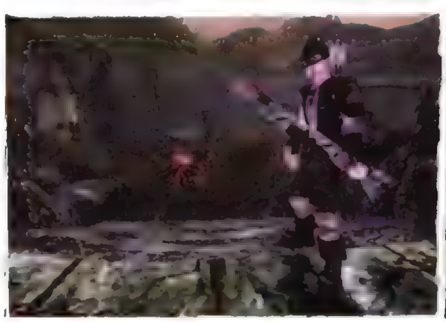


Voorzichtig

Het is nog te vroeg om nu al een glashelder beeld te vormen over wat voor game Fable Legends gaat/wil worden. Het idee om met drie vrienden op avontuur te gaan, is natuurlijk hartstikke leuk, maar met drie A.I.-personages succesvol queesten, staat of valt bij goede pathfinding en de zelfredzaamheid van computergestuurde personages.
Het idee om als schurk te spelen die monsters op helden afstuurt, is vernuftig gevonden maar kan tegelijkertijd wat minigame-achtig overkomen. Het lijkt me niet dat je twaalf uur achter elkaar, top-down, alleen maar monsters op andere spelers afstuurt en daar genoegen mee neemt. Anderzijds, als tussendoortje lijkt het me dan wel weer erg leuk om te doen, zeker omdat het je XP oplevert.
Hoe dan ook; de game is nog ver weg maar de eerste, voorzichtige stapjes in de wereld van Albion smaken absoluut naar meer.

FABLE ANNIVERSARY

Wie niet wil wachten op Fable Legends kan aankomende december aan de slag met Fable Anniversary, een remake van het originele Fable uit 2004. De eerste Fable wordt door velen gezien als het beste deel uit de serie (zelf ga ik voor deel 2) en er werd door de achterban dan ook enthousiast gereageerd op dit nieuws.
De Anniversary-editie is helemaal onder handen genomen en grafisch echt een volledig andere game geworden die draait op 1080p. Verder zijn de cut scenes, belichting, texturen, gezichtsanimaties, laadtijden en de manier van saven aangepast. The Lost Chapters content is eveneens opgenomen in de remake. Ik weet in ieder geval wat ik tussen Sinterklaas en Kerst aan het spelen ben.





MARIO KART 8

Gezien de slechte verkoopcijfers van het Wii U-systeem, schat Jurjen in dat de meeste PU-lezers geen Wii U-bezitters zijn. En omdat hij ook wel eens een groot publiek wil aanspreken, leek het 'm aardig zich eens specifiek tot deze Wii U-loze doelgroep te richten.



Wii U · FIRST LOOK

Beste PU-lezer die geen Wii U bezit,
Ik begrijp je niet helemaal. Waarom heb je die Wii U nog niet gekocht? Zo'n zwarte met 32 gig kost 400 euro. Krijg je ZombiU of Nintendo Land erbij. Hoef je alleen New Super Mario Bros., Pikmin 3 en Wonderful 101 te kopen, ben je voor 570 euro klaar en is 't tot het eind van dit jaar genieten geblazen. Je weet wel, het eind van dit jaar, als Sonic Lost World en Super Mario 3D World exclusief voor Wii U verschijnen. Heb je die ook uitgespeeld, dan ligt Mario Kart 8 zo ongeveer in de winkel.
Kom op man, Mario Kart 8! Racen op z'n kop! Met een rotsvaste zestig HD-beeldjes per seconde supersmooth door de bochten glijden! Dat wil je toch niet missen?

Gewicht in de schaal

Ergens kan ik het ook wel goed begrijpen dat je die Wii U niet hebt gekocht. Stel dat mijn werk niet gamen maar iets met paarden was geweest. Dan had ik ook wel gegamed, maar veel minder dan nu. En dan had ik waarschijnlijk óók (nog) geen Wii U in huis gehaald. Zelfs bij iemand die iets met paarden doet, groeit het geld niet op de rug, en ik vermaak me al zo goed met mijn PS3 en 3DS. Last of Us nog eens doorlopen, geinige indiegames checken, potje Fire Emblem tussendoor, even iets fixen in Animal Crossing en wachten op GTA V.
Een Wii U kopen? Voor de zoveelste Mario? Pikmin 3 zeg je? Mwoaw, misschien. Maar misschien is geen ja. Er is meer gewicht nodig om de weegschaal te laten doorslaan naar 'ja ik wil'. En jazeker, Mario Kart 8 is in mijn beleving een titel die wel wat gewicht in de schaal legt. Dus, misschien dán?

> "EEN 'BEST OF'-COMPILATIE, MAAR DAN MET NÉT DAT BEETJE EXTRA."

Elk systeem één

Zou er één PU-lezer bestaan die nog nooit een groen schild heeft afgevuurd? Waarschijnlijk ben jij óók wel eens een tijdje helemaal gek geweest van Mario Kart. Op de GameCube, gok ik (vond ik zelf niet zo'n heel toffe versie). Of misschien was het die versie op de N64 (weet je nog, dat level met die trein?). Of die op de Wii (met die stunts en motorfietsen). Elk Nintendo-systeem krijgt één Mario Kart. Men zegt wel eens dat de eer-





weetje • weetje
Je kunt de game besturen met een Wii-remote (al dan niet in combinatie met een Nunchuck), het Wii Wheel, de Wii U Pro Controller of kantelingen van de GamePad. En natuurlijk op de meest voor de hand liggende manier: met de stick van die GamePad.







Welke toptrainer is familie van Mario?
Louig van Gaal.



ste Mario Kart die je speelt in je herinnering altijd de beste blijft. Dat betwijfel ik, want mijn eerste was die op de SNES, en mijn favoriet is die op de 3DS. Alles wat ik leuk vond aan de voorgangers zat erin, en dat je stukjes kon zweven met zo'n deltavleugel aan je kart gaf het nét dat beetje extra.

Geen verkeerde gimmick

Nét dat beetje extra; daar gaat het om in games én in de perceptie van de gamer. We janken allemaal om vernieuwing, maar dat willen we helemaal niet. Vernieuwing is raar en je kunt er hoofdpijn van krijgen. We willen gewoon wat we al tof vinden, maar dan met nét dat beetje extra.

Daarom zijn FIFA en Call of Duty het populairst, en kopen we dit najaar gewoon een PS4. Om met een normále controller dezelfde games als vorig jaar te spelen, maar dan met extra realisme, details, vrijheid, zombies en mariniers.

Het beetje extra in Mario Kart 8 heet 'anti-zwaartekracht'. Of eigenlijk: 'de karts veranderen in anti-gravity-karts op het moment dat je over een blauwe strook tegen muur of plafond rijdt.' Ik vind het geen verkeerde gimmick.

> ## MARIO KART TV
> *Na afloop van elke race maakt de computer automatisch een filmpje van dertig seconden met hoogtepunten uit de race. Deze kun je via Miiverse delen met andere spelers, die binnen het Mario Kart TV-kanaal de filmpjes kunnen bekijken en hun commentaren erbij kunnen schrijven en tekenen.*
> *Natuurlijk kun je via Miiverse ook wedstrijden met je eigen spelregels organiseren, of gewoon een beetje lullen met andere kartfanaten. Het zou wel eens een gezellige bende kunnen worden.*

Alternatieve routes

Het eerste wat die anti-gravity-gimmick de speler van Mario Kart 8 geeft, is een kleine sensatiekick. Het voelt gewoon cool en bijzonder om langs verticale muren of op z'n kop over het paleis van de prinses te scheuren. Als je niet oplet ga je 'woehoe' roepen.

Na een race of vijf is die sensatiekick grotendeels uitgewerkt, en blijkt de anti-gravity-gimmick vooral een handig middel om alternatieve routes te kunnen pakken die dwingen tot constante, razendsnelle inschattingen van baten en risico's. 'Zeker, er zitten wat turbotegels en muntjes daar op die muur langs de weg, maar het pad is wel veel smaller, met dus een grotere kans om te botsen.'

Sowieso is het racen in een anti-zwaartekrachtzone wat gevaarlijker; wanneer twee coureurs in zo'n zone botsen, verliezen ze beiden ongeveer een kwart seconde aan een korte spin-out.

> **weetje • weetje**
> ***Lees en huiver: het blauwe schild keert terug - en jouw naam staat erop.***

Goud van oud

Naast de HD-graphics en de anti-gravity-gimmick, biedt Mario Kart vooral veel goud van oud; zo'n beetje alles wat in de zeven voorgangers populair was, is nu weer present.

Tijdgebaseerde powerslides (dus niet dat heen en weer gewiebel met de stick om te boosten), retro tracks, snelheidsverhogende muntjes, stunts, motorfietsen, hanggliders, onderwatersegmenten, online races met twaalf spelers, het zit er allemaal in.

Je zou Super Mario Kart 8 dus ook als een 'best of'-compilatie kunnen beschouwen, maar dan met nét dat beetje extra. Of dat genoeg is om de weegschaal door te laten slaan naar 'ja, ik wil' moet je in de lente van 2014 maar voor jezelf bepalen.



Welk standje is favoriet onder racers en Oost-Europese klussers?
Pool position.





Met maar liefst negen man was de PU-crew aanwezig op de Gamescom 2013. En niet alleen PU was goed vertegenwoordigd, want met maar liefst 350.000 bezoekers was het af en toe een waar gekkenhuis van zwetende en ruftende gameliefhebbers. En als je dan ook nog eens beseft dat het merendeel van die geeks Duitsers waren, begrijp je wel dat we daar een toptijd hebben gehad! Geniet van onze acht pagina's tellende special in woord en beeld.



GAMESCO




M 2013

NEXT-GEN MAAKT FIFA 14 ÉCHT BETER



De next-gen versie van FIFA 14 voelt stukken soepeler, sneller en beter aan dan de current-gen.
Doordat er meer rekenkracht en grafische power beschikbaar is, heeft EA Sports de Ignite Engine geïntroduceerd. Die kenmerkt zich vooral door betere graphics; FIFA op de One en PS4 draait op 1080p met een stabiele 60 frames per seconde. Daarnaast hebben ze meer dan honderd nieuwe bewegingen toegevoegd, met als gevolg dat het er op de next-gen allemaal stukken vloeiender uitziet.
Door de extra rekenkracht hebben de spelers ook een geavanceerder brein gekregen, waardoor ze anticiperen op botsingen en gevaarlijke situaties. Tel daarbij op dat je nu eindelijk een redelijk fatsoenlijk ogend publiek hebt - al zien ze er wel uit als een gekloonde jostiband - en extra levendigheid rondom het veld.
Als je de mogelijkheid hebt, moet je FIFA dit jaar dus voor de next-gen halen, want dit is verreweg het beste en leukste wat ik op de Gamescom heb gezien.





PLEBS OP DE PERSDAG

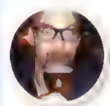


Ik weet niet welke idioot bedacht heeft dat de Gamescom dit jaar ongeveer 350.000 mensen aan zou kunnen, maar die moet een aardige zonnesteek hebben gehad.
Damn, wat was het druk dit jaar. Al op woensdag-persdag kon ik me amper een weg banen door de eSports-hal, laat staan dat ik nog effe snel m'n afspraak kon halen. Het was één vooruitkruipende mensenmassa. Het rook naar zweet, het was heet... als ik niet chronisch verkouden zou zijn geweest, was ik flauwgevallen.
Normaal begint het echte gekkenhuis donderdag pas (en dan maak ik me ook als de wiedeweerga uit de voeten), maar dit jaar mochten sommige consumenten ook al op woensdag naar binnen waardoor het toen al té druk was.
Met al dat gepeupel dat de rijen dik langer maakt, kan ik toch niet werken, mensen!

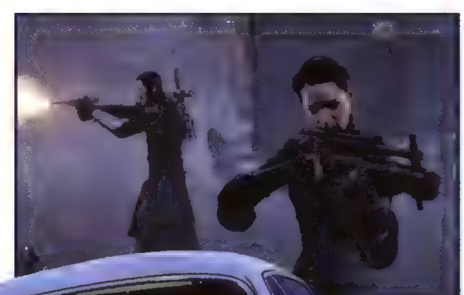


Zelfs op de persdag al veel gepeupel op de Gamescom...

THE ORDER 1886 WAS TIJDVERSPILLING



Er is bijna niemand op de redactie die meer uitkijkt naar de PS4-game The Order dan ik. En als je dan een techdemo te zien krijgt die grotendeels al op internet stond, dan is dat een dikke teleurstelling.
Ik was wel zwaar onder de indruk van de graphics. Die game gaat er straks gruwelijk mooi uitzien. Ook het nieuwe physics model is bizar gedetailleerd; zo kun je van houten kistjes en koperen ketels individuele onderdelen afschieten die vervolgens gewoon blijven liggen.
Maar ik had natuurlijk veel liever echte gameplaybeelden gezien!



SLIPPEN EN SLIDEN MET FORZA 5

Op de E3 was ik al zwaar onder de indruk van Forza 5 voor de Xbox One, en de presentatie op Gamescom deed daar niet voor onder.



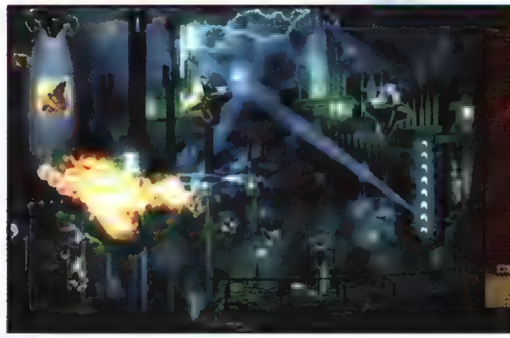
Bij de stand van Microsoft kreeg ik een presentatie van wat wel eens de vetste racegame ooit kan gaan worden. De heren van Turn10 hebben een ongekend oog voor detail en alle petrol-heads zullen scheten van opwinding laten bij het spelen van de nieuwe Forza.
Forza 5 ziet er verschrikkelijk mooi uit met prachtig vormgegeven scheurijzers, tracks en weather effects, maar het paradepaardje is de manier waarop de auto's reageren. De physics in deze game mogen met recht next-gen genoemd worden. Zo hebben de banden en de ophanging van alle auto's allemaal een eigen engine en de gevolgen daarvan zijn verbluffend. Het is zó realistisch dat je ook echt kunt zien wanneer bijvoorbeeld je achterkant uitbreekt. Je ziet de body-roll en de overgang naar een slipfestijn, bizar vet echt!
Ook de zogenaamde Drivatars maakten weer indruk. Door de kracht van de Cloud is A.I. in Forza 5 als het ware verleden tijd. Als je aan het racen bent, wordt er constant informatie over je rijstijl naar de Xbox One Cloud gestuurd. Met al deze info kan er een rijstijl bepaald worden voor je tegenstanders, maar je kunt ook de Drivatars van je vrienden gebruiken. Met deze techniek lijkt het net of je altijd tegen online-spelers racet en het was weer spectaculair om het in actie te zien.
We moeten wachten tot begin 2014, maar dat je deze Xbox One launchtitel gaat kopen, is een no-brainer..



SONY EN INDIE, SITTING IN A TREE



Was ik nou letterlijk het enige redactielid dat de Sony-presentatie geweldig vond? Was ik de enige die zat te smilen als een dwaas toen al die geweldige indie-titels exclusief voor de Vita en PS4 werden aangekondigd? Hotline Miami 2! Rogue Legacy! ResoGun! (zie screen) N++! Wasteland Kings! Kwalitatief allemaal stuk voor stuk top notch en innovatief.
In combinatie met AAA-games als Killzone: Shadow Fall heeft Sony met deze move laten zien dat zij heel het gaming-landschap respecteren. En daar maken ze zelfs een Nintendo-sletje als ik blij mee.





IN WASTELAND 2 ONTMOET XCOM FALLOUT EN BALDUR'S GATE

'Before Falllout, there was Wasteland', begon Brian Fargo de presentatie van Wasteland 2. En dat klonk eigenlijk best logisch.





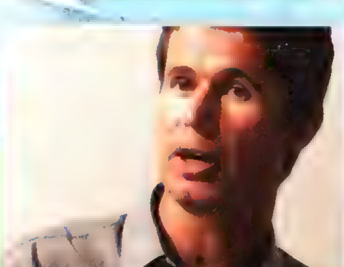
Het originele Wasteland stamt uit 1988 en Fallout wordt zelfs een beetje gezien als diens spirituele opvolger. De man die de presentatie begon, is al een verdomd ouwe rot in het vak en heeft gewerkt aan prehistorische Activision en EA games zoals Mindshadow en Bard's Tale, voordat hij aan de destijds extreem vooruitstrevende RPG Wasteland begon. Blijkbaar heeft Brian Fargo decennia lang gestruggeld om een deel 2 van deze game op poten te krijgen, terwijl hij ondertussen met zijn inXile Entertainment het matige Hunted: The Demon's Forge maakte.
Maar laten we die titel even vergeten, want het met de hulp van Kickstarter eindelijk op gang gekomen Wasteland 2 is iets totaal anders. Het doet denken aan de ouwe school RPG's van Interplay, toen BioWare nog een groentje was en diepte in de gameplay voorrang had op graphics. Grafisch indrukwekkend is dan ook anders, maar de enorme omgevingen, de tactische turn-based gevechten, de puzzelachtige conversaties met NPC's en de bizarre hoeveelheid stats en skills, moeten fanatieke rollenspelers haast wel opslokken.
Het is een Fallout 3 zonder 3D-wereld, maar minstens zo radioactief!





Quootje • Quootje

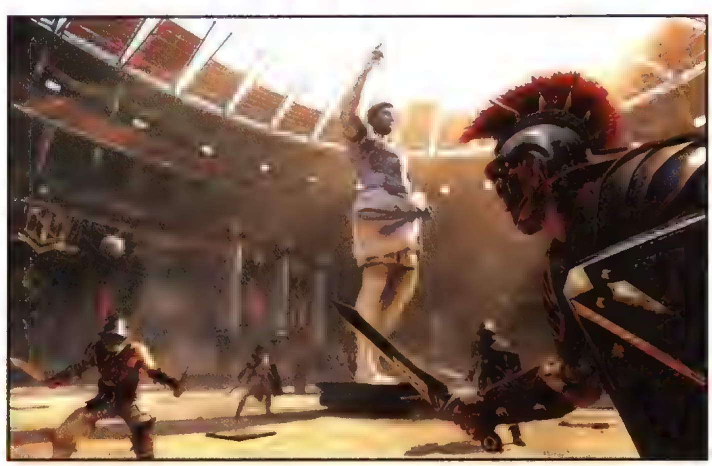
"Killzone: Shadow Fall is de belangrijkste launchgame voor de PS4."



Sony Worldwide Studios' vice president Michael Denny.

RYSE IS CHOPPY EN BUGGY





Samen met Ward speelde ik de co-op van Ryse: Son of Rome, waarin we het als twee gladiatoren moesten opnemen tegen waves van barbaren. Het gebrek aan overzicht valt meteen op, net als het geringe gevoel van controle. De gevechten voelen ontzettend clunky aan; de krijgers botsen meer tegen elkaar dan dat je op elkaar inhakt en je teleporteert over het slagveld als je tegenstanders drie meter verderop staan. De finishing moves zien er aardig uit, maar de weg ernaar toe is repetitief, weinig diepgaand en slecht uitgevoerd.
Wat een tegenvaller!

BATTLEFIELD 4 LEVOLUSEERT

Op de E3 zag ik een wolkenkrabber instorten tijdens de Battlefield 4 demo. 'Scripted!' ging er door mijn hoofd. Het kan toch niet mogelijk zijn dat je op eigen initiatief een wolkenkrabber neer kan halen? Toch is het zo, en dat komt allemaal door het melige begrip Levolution.

Levolution houdt in dat de maps in Battlefield 4 een stuk interactiever zijn geworden. Je kan een stad laten overstromen, een wolkenkrabber neerhalen, een granaat mikken in een container waar je tegenstander in staat (om vervolgens de deur dicht te doen), of je doet het licht uit in een kantoor waardoor het ineens pikkedonker is.



Uit al deze dingen kun je een tactisch voordeel halen mits je ze slim gebruikt, en hier moet iedere Battlefield fan van smullen.

Gelukkig begint de bèta al begin oktober!



DE WATCH_DOGS COMPANION APP

De meeste companion apps hebben een beetje een hoog gimmick gehalte. Die van Watch_Dogs, Ctos Mobile genaamd, steekt echter goed in elkaar.

Ik weet dat Wouter de kaart uit Assassin's Creed IV, die je kan benaderen via je tweede scherm, lichtelijk onzinnig vindt aangezien je de kaart ook gewoon ingame kunt opvragen en een tweede scherm alleen maar afleidt. Toch kunnen companion apps echt iets aan een game toevoegen, zoals het geval is bij Watch_Dogs.

Zo kun je de app om te beginnen gratis downloaden en gebruiken, ook al heb je de game niet. Moet je natuurlijk wel iemand kennen die de game heeft en die ook heeft aangevinkt om de challenges - want zo heten deze minigame-achtige perikelen die de companion app huisvest - te accepteren.

Hoe het werkt? Stel, Wouter speelt de gewone game en ik breek in via de companion app op mijn iPad. Op mijn tablet zie ik een plattegrond van Chicago en kan ik zien wanneer Aiden (Wouter dus) de wet overtreedt. Op het moment dat ik Aiden ga opjagen, heeft hij minder hacking skills dan tijdens de gewone game. Het is zijn taak om uit handen van de politie en een helikopter met zoeklicht te blijven door proberen weg te sneaken of een auto te jatten.

De Ctos Mobile bestuurder (ik dus) kan echter camera's, bruggen, tolpoortjes, wegblokkades en wat dies meer zij hacken, evenals het politieapparaat oproepen en Aiden's kant opsturen. Dat gaat allemaal via simpele icoontjes op het scherm die je op het juiste moment moet aantikken.

Het is een kat-en-muisspel dat alleen plaatsvindt tijdens free roaming momenten in het spel en erg vermakelijk is. Bovendien krijg je ook punten wanneer je succesvol bent in de challenges waarmee je weer van alles en nog wat kunt vrijspelen.



Quootje • Quootje

"Of ik nog eens iets voor de Nintendo-platformen ga maken? Eh, misschien."



Jurjen maakte het Suda51 even knap lastig op de Wargaming-party.

NÓG DRIE KEER XCOMMEN MET ENEMY WITHIN



Nét The Bureau: XCOM Declassified uitgespeeld, word ik de hemel ingeschopt met het nieuws dat XCOM: Enemy Unknown (mijn Game van het Jaar 2012) een uitgebreide versie krijgt genaamd Enemy Within!

Genoeg nieuwe redenen om deze briljante turn-based strategy titel nog een keer of twee uit te spelen, want met nieuwe vijanden, nieuwe wapens en de mogelijkheid om je troepen genetisch te manipuleren, wordt het strijdveld compleet omgegooid.

Zo krijgen zowel je eigen troepen als die van de aliens mechs tot hun beschikking, is er de nieuwe alien resource genaamd Meld waarmee je research en upgrades kan unlocken en krijgen we een royale lading versche maps.

De mensen van Firaxis hadden een Arc Thrower nodig om me uit de hands-on te krijgen...

PS4'S ZAKVERSLAPPENDE LAUNCH



Met alleen cement kun je geen muur bouwen. Toch had Sony besloten om een persconferentie te houden met vooral fillers en geen killers. Tussendoor waren er nog twee prijsverlagingen (PS Vita en PS3) en op het eind dan eindelijk een datum waarop de PS4 uitkomt. Het hield me ternauwernood wakker.

Geen nieuwe exclusives dus. Geen nieuwe launchgames. De enige conclusie die je dan ook kunt trekken na de Gamescom is dat de PS4 een launch line-up heeft om een slappe zak van te krijgen. Zo slap dat je hem kan gebruiken als parachute.

Ineens is het een stuk minder erg om op de Xbox One te moeten wachten, tenzij je natuurlijk heel graag de third-party games als Watch_Dogs, Assassin's Creed of Battlefield 4 op de next-gen wil spelen, want er is geen idioot die een PS4 gaat halen vanwege Knack (zie screen), DriveClub Lite of Killzone 4. Dat zijn 2,5 first-party launchtitels. Lachwekkend!





MAD MAX IS DE NIEUWE RAGE

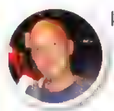


In eerste instantie leek Mad Max echt niets toe te voegen aan de wereld der games, maar toen ik de Gamescom-presentatie zag, werd mijn mening even 180 graden omgedraaid.

Ik heb in games nou eenmaal een enterhaak-fetisj. Als je mij dus laat zien dat je een sniper niet alleen kunt doden door 'm door z'n kop te knallen, maar ook door een kabel met een enterhaak aan de snipertoren vast te maken en vervolgens met je wagen de hele toren naar beneden te trekken, dan maak je van mij een enthousiast man. Mad Max wordt lekker racen in monsterlijke auto's, postapocalyptisch knallen met stoere schietijzers en bikkelhard knokken à la Arkham Asylum. En dat alles in een gigantische zandbak (zowel qua free-roaming gameplay als setting) waarin het zand er zo realistisch uitziet dat ik de korrels bijna in m'n bilnaad voelde schuren.

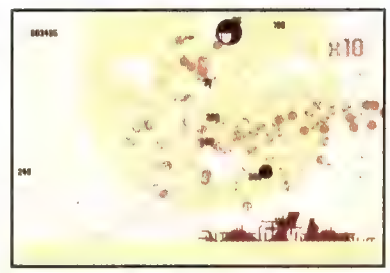
VLAMBEER VLAMT WEER

Na al het gelul over gekloond worden, de depressie die daarop volgde, een Apple design award en een moederneukende gestolen rugtas, ging het tijdens Gamescom godzijdank eindelijk weer eens over de GAMES van Vlambeer.



Ik speelde Luftrausers en Wasteland Kings, en de grijns staat nog steeds op mijn gezicht.

in Luftrausers ben ik de beste jachtvliegtuigpiloot ooit die zijn kist lachend door kogelstormen laat vallen, om met exacte timing de motoren weer te laten branden en zich schietend door een boot boort. Het perfect trillende momentum en de vele idiote upgrades zijn exemplarisch voor dé Vlambeer-magie die spelers van Super Crate Box en Ridicilous Fishing wel kennen.



Dan Wasteland Kings. Ik weet dat Vlambeers Rami en JW net als ik groot liefhebber zijn van Spelunky, en dat zag ik terug in deze Wasteland Kings, ook een roguelike namelijk. Ik ging 'twin stick shooter'-style met bruut wapentuig snel vorderen en levelen in random levels, maar toen was het pech, want dood is dood en alles is dan weg.



Wat ik óók zag in Wasteland Kings was het enorme plezier dat Rami en JW beleven aan het maken van games. Dat is terug, bevestigden de jongens dan ook.

Je kunt spelen met een vis. Maar ook met een robotje wiens secundaire kracht inhoudt dat vijandelijk vuur bij je vandaan buigt terwijl vijanden naar je toe worden getrokken.

Rami: "Ja, we weten ook niet echt wat daar goed of slecht aan is, maar er zijn vast spelers die er wat mee kunnen, en het leek ons cool om zoiets in het spel te stoppen."

Dát is Vlambeer.



KATANA MAYHEM IN SHADOW WARRIOR



Shadow Warrior lijkt alles te worden wat Duke Nukem Forever niet was. Dit is een no nonsense, old skool first-person shooter waarin de katana net zo belangrijk is als een shotgun met vier lopen en er meer rood vloeistof vloeit dan in een Heinz 57-fabriek.

In een wereld waarin iedereen zich lijkt te focussen op games als Call of Duty: Ghosts en Battlefield 4 zijn dit de zeldzame verrassingen die het medium behoeden voor eentonigheid.



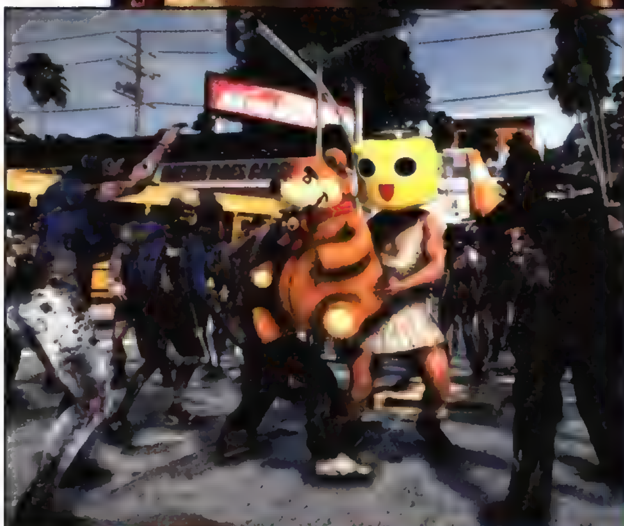


VAN CURRENT- NAAR NEXT-GEN VOOR EEN TIENTJE

Sony heeft een interessante deal voor gamers die twijfelen tussen current- en next-gen. Gamers die nu voor een current-gen versie gaan, bijvoorbeeld Assassin's Creed IV: Black Flag op de PS3 (zie screen), kunnen dezelfde game voor PS4 tijdelijk veel goedkoper aanschaffen. Je krijgt dan wel de digitale versie.
Voor Call of Duty: Ghosts kan dat straks van PS3/Xbox 360 naar PS4/Xbox One voor 10 euro. De verwachting is dat andere titels eenzelfde prijsniveau zullen hanteren. Hoe lang deze actie zal duren en wie er allemaal participeert, was op het moment van schrijven nog onduidelijk.

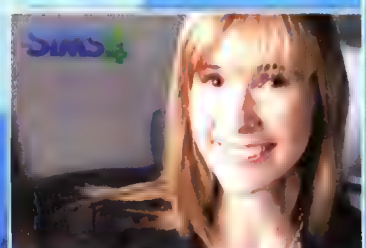
DRIE BRUTE WAPENS IN DEAD RISING 3

3. Dragon Punch
Deze door raketten aangedreven handschoenen doen precies wat je verwacht dat ze doen: een Dragon Punch, compleet met 'Shoryuken!'-kreet. Hier zijn zombiehersenen flink allergisch voor!
2. Jazz Hands
Deze handschoen heeft een loop van een mitrailleur voor elke vinger, dus als hoofdrolspeler Nick Ramos met gespreide armen een pirouette doet, dan vliegen de brokken ondood vlees om je oren!
1. Rollerdawg
Wat krijg je als je een chopper (zo'n lowrider motor, niet een heli) combineert met een stoomwals? Een bijzonder brute killingmachine! Stel je een enorme, stalen deegroller voor met daar aan vast het lage zadel van een chopper. Daarmee kan je zombieslachten met stijl.



Quootje • Quootje

"Ik werkte vroeger bij... mag ik eigenlijk wel andere bedrijven noemen?"

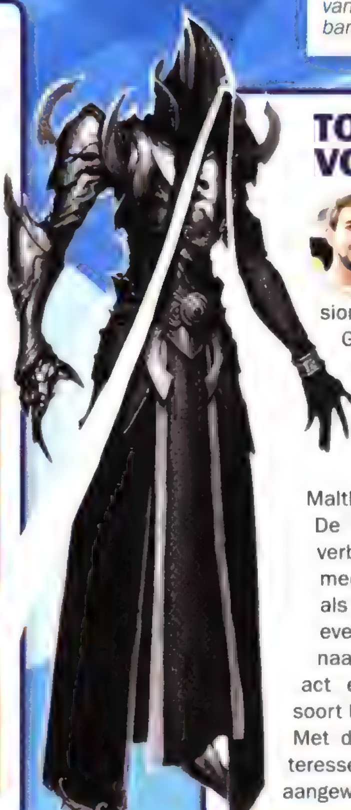


De kersverse executive producer van The Sims 4, Rachel Franklin, is bang voor de wrake van EA.

IS ZOO TYCOON TÉ KNUFFELIG?

Zoo Tycoon ziet er fantastisch uit, de dieren hebben een hoog knuffelgehalte en een mooie dierentuin maken, is een peulenschil. Maar daar wringt de schoen een beetje. Het ziet er té makkelijk uit, te veel bedoeld voor het gezin, te weinig voor de tycoon fan.
De dierenverblijven zijn prefab eilanden die je neerploft, en alles wordt automatisch in een gekozen thema aangemaakt; de paden, bomen naast het pad, het is meteen kant en klaar.
Zoo Tycoon heeft het hart op de juiste plek - je kunt dieren uitzetten, Microsoft doneert geld aan goede (dieren)doelen -, maar deze softheid betekent ook dat je beesten niet kunnen ontsnappen of doodgaan. Toch vind ik het leuk genoeg om niet slechts schouderophalend aan deze game voorbij te gaan.





TOEKOMST JUIST VOORSPELD

Een jaar geleden voorspelde ik de hoofdrol van de aartsengel Malthael in de expansion voor Diablo III... en op de Gamescom kwam deze voorspelling uit!
Reaper of Souls heet de uitbreiding en die belooft flink duister te worden met een genadeloze en moordende Malthael, de engel des doods.
De uitbreiding brengt een sterk verbeterd loot-syteem met zich mee en dat was nodig ook. Net als een nieuwe endgame die eveneens is bevestigd. Daarnaast krijgen we ook een nieuwe act en de Crusader class, een soort Paladin.
Met deze aankondiging is mijn interesse in Diablo III weer helemaal aangewakkerd.

WIL JE EEN PS4? HET BOEIT SONY GEEN FUCK!

Slechts een paar maandjes voor de launch van de PlayStation 4 bezocht ik een beetje laffe persconferentie van Sony op de Gamescom.
Ik had verwacht dat de Japanners los zouden gaan met footage van games waar je absoluut de nieuwe hardware voor wil aanschaffen, maar in plaats daarvan kregen we drie kwartier gelul over indiegames die je ook op je PS3 en PS Vita kunt spelen. Daar koop ik geen next-gen hardware voor!
Door al het gezeik bij Microsoft en de Xbox One heeft Sony met de PS4 een voorsprong opgebouwd. Deze presentatie had er voor kunnen zorgen dat alle pers het over de nieuwe console van Sony zou hebben op de Gamescom, en misschien nog wel belangrijker, de zwevers kunnen overhalen om toch voor de PS4 te gaan in plaats van de nieuwe console van Ms. Een gemiste kans dus.
Als je dan bedenkt dat Sony net na de E3 liet weten dat ze expres niet alle triple-A exclusives hadden laten zien in LA, omdat ze ook op de Gamescom nieuwe games wilden showen, voel ik me behoorlijk in m'n zak gescheten.





IEDEREEN WIL INDIES

Stof en spot zijn het lot van de console waar niet wekelijks interessante games voor verschijnen en voor die wekelijkse interessante games zijn de indies hard nodig. Dat hebben Sony en Nintendo inmiddels wel begrepen.

Nintendo had op de (aan de Gamescom geplakte) Game Developers Conference voor het eerst een speciale stand voor indies, die daar te horen kregen hoe makkelijk het wel niet was om voor de Wii U te ontwikkelen met de ontwikkelsoftware Unity. De Unity-licentie van 30.000 euro betaalt Nintendo graag voor je, hoorden de indies daar. En er zijn plannen om van elke Wii U (die je dus gewoon bij de Bart Smit kunt halen) met speciale software een devkit te maken. Dan is het hek dus écht van de dam.
Uit de ruime aandacht die indies tijdens Sony's persconferentie kregen, bleek wel dat Sony's 'wij willen indies'-beleid niet alleen voor de Vita geldt, maar zich ook uitstrekt naar de PS4. De PS4 moet een machine worden waarop je tussen FIFA en Call of Duty door ook wat kleiner en gewaagder spul als Contrast (zie screen boven), Rain (zie screen links) en Wasteland Kings kunt spelen, en zo'n beetje elke indie is enthousiast over de fijne samenwerking met Sony.
Microsoft is al een tijdje fanatiek bezig om indies op hun Windows 8-telefoons en -tablets te krijgen, maar slaat waar het indie-ondersteuning voor Xbox One betreft echt alle planken mis. (Okay, op timed exclusive Below na, natuurlijk).
Gelukkig begint de Amerikaanse reus zich ondertussen de kritiek van veel indies aan te trekken. Nog tijdens de Gamescom werden de rigide regeltjes omtrent het publiceren op Xbox One aanzienlijk versoepeld. Of deze beleidsomslag (snel) genoeg om de Xbox One voor een periode van stof en spot te behoeden, zal in de zomer van 2014 blijken.

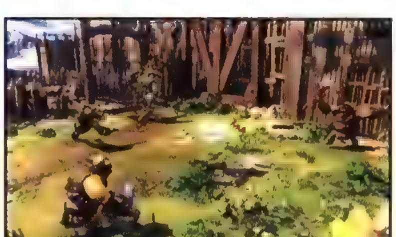




KNACK-WORST

Ik had zin in Knack. Platformgames zijn sowieso best wel mijn ding en al helemaal in combinatie met één of meer creatieve, nieuwe concepten.

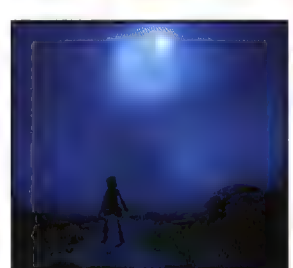
Het Katamari Damacy-achtige idee dat hoofdpersoon Knack groter kon worden door onder andere stukken metaal met zijn lichaam te absorberen, maakte mij dan ook best enthousiast.
Maar na de game eventjes gespeeld te hebben op de Gamescom, is er van dat enthousiasme niet veel meer over. Niet omdat het concept niet werkt, maar omdat het level dat ik gespeeld heb mij totaal niet het idee gaf dat ik oprecht wat nieuws of werkelijk next-gen zat te spelen.



De kracht van de PS4 werd volgens mij voornamelijk gebruikt om al die particles in Knack z'n lichaam goed te animeren, want voor de rest voelde dit toch wel echt als een game uit de PS2-generatie.
Nee, als PS4 launchtitel stelt het me - nu nog, in ieder geval - teleur. Maar kom maar op met die complete versie, want ik word in dit geval graag in het ongelijk gesteld.

EMO VAN RIME

In de stortvloed aan indie-games van Sony heeft RIME (PS4, PS Vita) direct mijn hart gestolen. Het spel toonde een jong meisje dat aanspoelt op een eiland en daar allerlei (exploratie) avonturen mee zal maken.
Het spel, gemaakt door het Spaanse Tequila Works (bekend van Deadlight), deed qua belichting en gameplay nogal aan ICO denken.
De prachtige muziek werkt sfeerverhogend en dat gold ook voor de beelden van een lang mysterieus wezen dat uit de mist opdoemt en de tekenfilmachtige vormgeving. ✖



MYTHM

FORGE YOUR LEGEND

De wereld is er misschien nog niet klaar voor, maar Wouter heeft de ultieme RPS (Role Playing Sim) al in de conceptfase zitten. Maak de volgende dertig jaar van je leven maar vrij voor Mythmaker: Forge Your Legend!

Mythmaker begint meteen met een moeilijke keuze: bepaal wat je afkomst is, oftewel je origin, iets wat Dragon Age: Origins liefhebbers bekend zal voorkomen, maar in dit geval is het ook meteen je class. Ben je een Ridder van adellijke afkomst wiens familie afgeslacht is door een rivaliserend huis? Of ben je een Barbaar uit een primitief land die al z'n halve leven kansloos heeft gezopen en geneukt, maar op een dag een openbaring krijgt en besluit zijn leven te veranderen? Ben je een Priester die wegens een religieuze crisis zijn geloofsmantel aflegt en de wereld intrekt? Of een Dief die op een dag alles in zijn leven kwijtraakt aan een duistere criminele organisatie?

CRAFTEN

Het craften in Mythmaker heeft een experimenteel systeem als basis, net zoals in The Elder Scrolls (Online) en Minecraft, en is bedoeld om avonturieren goedkoper te maken, maar ook om meubels te fabriceren voor in je huis/nederzetting, eten voor jezelf te bereiden voor nuttige buffs of gewoon om geld mee te verdienen.

Welk verhaal je ook kiest, je begint de game als een man of vrouw van begin twintig zonder bezittingen en met een beperkt aantal class skills in de pocket. Het uiterlijk van deze held of schurk in de dop heb je natuurlijk bepaald in een Character Creator, eentje die het best te vergelijken is met die van Saints Row of The Elder Scrolls Online. Belachelijk uitgebreid dus.

Vind je eigen weg!

Je Origin kies je niet voor niets. Het heeft niet alleen invloed op hoe je vecht en wat voor skills je daarbij kunt gebruiken, maar ook op de manier waarop NPC's je



AVONTURIEREN

De spannendste manier om geld en faam te verdienen in Mythmaker, is door op avontuur te gaan. In speciale dungeons/gebieden buiten je land krijg je Diablo Light gameplay (beetje als Marvel Heroes) voorgeschoteld, waarin vooral je buffs, armor en level belangrijk zijn. Je bent lekker aan het klikhakken, er is massa's loot, eindbaasje hier en daar; lekker basic, maar de vele opties om je avatar aan te passen, zorgen voor voldoende diepte.



AKER





zullen behandelen, wat voor allianties je kunt aangaan, hoe je verschillende metertjes zich aanvullen en op de 'Legend' die je later kunt kiezen.
Je krijgt na de character creator de keuze uit verschillende moeilijkheidsgraden: Tutorial, Heroic, Legendary en Mythical. Die laatste zal je pas unlocken nadat je je eerste playthrough hebt doorgespeeld en die eerste is een mode waarin je volledig bij de hand genomen wordt. Je krijgt lessen in hoe je een onderkomen kunt verdienen (een van de eerste stappen in de game), hoe je onderhandelt met zowel NPC's als echte spelers over het internet, hoe je moet craften en hoe je op zoek gaat naar Adventures.
Kies je voor Legendary, dan moet je dat allemaal zelf uitzoeken. Hoe je je eerste huis moet krijgen? Dat kan door een willekeurige boerderij binnen te stampen en de onschuldige bewoners af te slachten. Reken er in dat geval wel op dat er binnen de kortste keren een groep soldaten binnen komt stormen en de kans groot is dat je tegen die tijd nog niet sterk genoeg bent om ze te verslaan. Dus dan ben je net zo hard je huis weer kwijt. Je kan ook een burcht proberen te veroveren, maar dat is aan het begin van de game zo goed als onmogelijk. Een kamer in een herberg huren is eveneens een optie, maar is duur. Daarnaast kan je een lege grot opzoeken of in een tentje in de wildernis verblijven, maar daarmee zal je 'Security' maar heel langzaam toenemen.



ONLINE

Elke speler heeft zijn eigen land, random gegenereerd uit duizenden verschillende elementen, dat je kunt inrichten door dorpen te stichten, gebouwen te bouwen en NPC's te doden. Maar je kunt ook online op bezoek in landen van andere spelers, om met hen te handelen in materialen voor je crafts, verbonden met ze te sluiten door met ze op quest te gaan of juist het omgekeerde: maak van iemand je Archnemesis, kies zijn ondergang als je Legend en behaal dit doel aan de hand van een reeks quests met elk een level-restrictie (het moet wel episch zijn natuurlijk!).

Maak je eigen held!

Je hebt in Mythmaker een aantal metertjes die je, buiten de standaard health, mana en XP bars, in de gaten moet houden. Security is er eentje die je aanvult door te overnachten, wat het snelst gaat in een kasteel, en het langzaamst in een slaapzak op de hei. Ben je in het bezit van een groot huis of indrukwekkende burcht, dan is een deel van je Security standaard aangevuld. Als je een barbaar bent heb je een kleine boost wat betreft het aanvullen van je Security (je bent wel wat gewend) maar deze simpele zielen hebben weer een nadeel als het op onderhandelen en craften aankomt. Hoe dan ook, als je Security niet hoog genoeg is, heb je tijdens battles flinke debuffs. Een vermoeide krijger kan namelijk minder goed trollen in stukjes hakken. Langdurig rondlopen met een lege Security-meter zal uiteindelijk tot de dood leiden.
Naast Security heb je je Courage, die aan te vullen is door je huis (of je lichaam) vol te hangen met trofeeën van gevelde vijanden, het hebben van een vrouw/man of door een schare aanbidders te verzamelen. Dit vergaar je allemaal door veel te avonturieren. Weinig Courage hebben zorgt niet voor debuffs, maar des te voller de bar is, des te krachtigere buffs je kunt verwachten. Het vol krijgen van deze meter kan trouwens een hele playthrough duren.

NEDERZETTINGEN

Dit systeem is lichtelijk gejat uit Assassin's Creed III; je komt op je pad vele NPC's tegen die je kunt helpen, waarna ze zich bij je dorp zullen voegen. Vervolgens kunnen ze materialen voor je maken die je kunt gebruiken voor je crafts. Door hun woningen up te graden, kunnen ze krachtigere materialen voor je maken, maar dan moet je wel geweldloze (fetch)-quests voor ze doen en/of gold betalen.

NEEM JE LOT IN EIGEN HAND

in deze belachelijk uitgebreide Role Playing Sim!

SOCIAAL SYSTEEM EN FAMILIE

Het systeem voor conversaties met NPC's is vergelijkbaar met dat van Mass Effect 2. Het grote verschil is echter dat je nooit precies zult weten of je antwoord evil of good is, waardoor je dus van je eigen rechtvaardigheidsgevoel zult moeten uitgaan. Niet dat je zelf evil of good kunt worden, maar je keuzes trekken wel een bepaald soort mensen aan, zowel questgivers als levenspartners. Goedhartige dames/heren kan je namelijk niet versieren als je veel evil antwoorden geeft en met een evil partner krijg je ook een evil kind, die vervolgens ook maar een bepaald soort mensen kan aantrekken. Je kinderen kan je overigens gebruiken om, mocht je zelf te oud zijn (tijd verstrijkt in Mythmaker), je Legend voort te zetten, als je een van de latere unlockbare, erg moeilijke Legends hebt gekozen.

Ook niet geheel onbelangrijk is je Hunger- en Socialmeter. Eten en gezelschap zijn niet alleen noodzakelijk, het is ook een manier om extra buffs te verdienen waar het vechten makkelijker van wordt.
Tot slot is er je Legend-meter. Deze vul je op gelijksoortige manier als je XP-bar, dus door te avonturieren, monsters te killen, te craften en fans te verzamelen, met het grote verschil dat je deze maar één keer hoeft te vullen. Heb je hem vol (zo'n twintig uur later in de game) dan is het tijd je 'Legend' te kiezen.

Creëer je eigen legende!

Je Legend is je levenswens, het ultieme doel van de game. Je hebt daarin verschillende opties die bepaald zijn door hoe je de game tot dan toe hebt gespeeld, maar ook door je Origin.
Een Dief kan bijvoorbeeld kiezen om wraak te nemen op de organisatie die zijn of haar leven kapot heeft gemaakt, maar ook om een land te leiden of te bevrijden van een tiran. Heb je tot op dat moment redelijk geweldloos de game gespeeld, dus je gericht op craften, het opzetten van een boerderij, handelen, etc., dan zal je er misschien voor kunnen kiezen om een bepaalde hoeveelheid gold te verzamelen of nederzettingen te vestigen.
Heb je eenmaal je Legend gekozen, dan krijg je de tweede cutscene van de game te zien (de eerste is nadat je je origin hebt gekozen, de laatste als je je Legend gehaald hebt en daarvan zijn er tientallen) en begint de game pas écht.
Heb je na nog eens een kleine veertig uur je Legend gehaald, dan unlock je nieuwe Legends voor een volgende playthrough. Want waarom zou je niet opnieuw beginnen met een totaal andere held in een totaal ander land? Er is geen reden te bedenken, want je bent per slot van rekening al hopeloos verslaafd... ✖



ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

WORDT ~~TE OEK~~ RUK!

Wouter houdt er niet van als andere mensen plezier hebben. Dus omdat Jan al jaren met volle teugen geniet van Assassin's Creed, en dit met deel IV niet anders zal zijn, doet hij z'n uiterste best om de man z'n genot de grond in te stampen met behulp van pure ongenuanceerdheid. Muhahahaa!

DRIE REDENEN WAAROM AC IV BETER WORDT DAN DEEL 3

1 Achteraf kijk je een koek in z'n reet, maar misschien was Connor in retrospectief niet het meest aansprekende personage uit de serie. De indiaanse Assassijn was wel heel ernstig de hele tijd en een glimlachje van de goede man was spaarzamer dan een VVD-er die vrijwilligerswerk doet bij de voedselbank. Edward Kenway daarentegen heeft flair, bravoure, swag en leiderschap waar zelfs Ezio nog een puntje aan kan zuigen.

Wouters kanttekening:

Wat mij vooral opviel aan Edward is dat ie altijd z'n bek houdt. Tenminste, tijdens het free roamen heeft ie niets te melden. Als je een beetje swag hebt, dan gooi je er toch een bijdehante opmerking uit als je een schatkist scoort, iemand aan je sabel rijgt of een walvis een harpoen in z'n rug schiet? 'Let me scratch that itch for ya, whalie-boy!'

2 De Naval gameplay uit Assassin's Creed III is helemaal uitgebouwd en daadwerkelijk een integraal onderdeel geworden van de game. En vriend en vijand zijn het er over eens: de Naval gameplay uit AC III was tof, en die gaat in AC IV nog veel toffer worden. Uitgebreid enteren, schepen rammen, crews overnemen, crews killen, duiken naar gezonken galjoenen, walvissen jagen, eilanden ontdekken, forten aanvallen, door stormen varen... de zeven zeeën zullen je voortdurend verleiden tot exploratie en avonturieren. Anders gezegd, een fijn spelonderdeel is nog veel fijner en uitgebreider geworden.

Wouters kanttekening:

Jazeker, het varen in AC III was vet zolang het duurde, maar zie je het jezelf de hele game lang doen? Zo'n schippie manoeuvreren gaat namelijk nog minder soepel dan met twee houten benen een Cadillac limo uit de jaren '70 proberen te file-parkeren. En daar moet je dan overal mee naartoe, cap'n!

3 AC III kende een lange aanloop voordat de game echt los ging. Voor sommigen te lang. Daarbij is voor Europeanen de Amerikaanse Vrijheidsoorlog minder aansprekend gebleken. Het Caribisch gebied, de rauwe piraterij en de exotische steden die je aandoet, hebben een universeler appeal dan de strijd tussen de Britten en de Amerikanen. Bovendien straalt Assassin's Creed IV in alles veel meer het woord 'avontuur' uit dan zijn voorganger.

Wouters kanttekening:

Ja, het waren vast en zeker ranzige, ruige tijden. Maar weet je wat Ubi er dan mee doet? Ze maken het saai, clean en klinisch door de hoofdfiguren te deftig te maken, de menu's en presentatie te wit en de omgevingen te schoon. Zo heeft het uiteindelijk een sfeertje net zoals alle andere AC's: BORING!



DRIE REDENEN WAAROM AC IV DE BESTE AC OOIT WORDT

1 Of AC IV de beste AC ooit wordt, vind ik in deze fase nog lastig te bepalen. Op dit moment is dat in mijn ogen Brotherhood, maar AC IV kan er heel goed met die titel vandoor gaan, al is het alleen al omdat de game meer free-roaming is dan ooit. Gameplay op het land en op zee gaan naadloos in elkaar over, terwijl in de vorige AC games de steden en de gebieden daaromheen meer aanvoelden als losse HUB's. Bovendien is er altijd iets te doen in de steden en op zee: minigames, zij-missies, schepen om aan te vallen, schatten om te zoeken en ga zo maar door. Daarbij wordt dit de eerste Assassin's Creed op de next-gen waarbij de extra paardenkrachten worden ingezet om de avonturen van Edward Kenway nog fraaier tot leven te wekken.

Wouters kanttekening:

Okay, daar ben ik het mee eens: Brotherhood is de beste AC. En Zayn is de beste zanger van One Direction. Zeg dat iets? Nope. Helemaal niets.

2 Sinds de Pirates of the Caribbean films met Johnny Depp hebben piraten iets lolligs en koddigs over zich gekregen. Ubisoft maakt piraten in één klap weer cool. Geen enkele game weet de historische relevantie van de piraterij zo goed tot leven te wekken als Black Flag, maar boven alles blijft dit een echte Assassin's Creed game. Het leek een geforceerd huwelijk, Assassijnen en piraten, maar hoe meer ik van de game zie en speel hoe enthousiaster ik word.

Wouters kanttekening:

Ubisoft iets cool maken? HA! Rockstar en Rocksteady kunnen dat misschien en Santa Monica eventueel, maar voor de rest zijn er weinig ontwikkelaars die een dergelijke power bezitten. Misschien dat ze het interessant kunnen maken, door het een historisch correcte context te geven, maar dat is natuurlijk ver, heel ver van cool!

3 Het begint er steeds meer op te lijken dat de beste elementen van Far Cry 3 en de vorige AC games samen gaan komen in AC IV. Het beklimmen van bomen komt van pas tijdens het verkennen van exotische jungles, en de naval gameplay wordt ook figuurlijk naar een hoger niveau getild. Tegelijkertijd speelt het beklimmen van daken en kerken in de steden op het vaste land weer een cruciale rol, evenals de mogelijkheden om targets te 'assassinaten'. AC IV heeft meer assassinations dan AC 1, en het handje-vasthouden van voorheen is verdwenen. Je hebt als speler meer vrijheid om je speelstijl te bepalen, waarbij je eindelijk weer eens echt stealthy mag spelen. Bovendien wordt AC IV de grootste AC aller tijden.



Wouters kanttekening:

Oh, er zitten nog wel assassinations in Black Flag? Dat is een verrassing, want dit is al sinds deel 2 het ondergeschoven kindje, ondanks de titel van de hele fucking serie!
En dat van vrijheid is leuk en alles, maar heb je dit keer ook eindelijk de vrijheid om, ik noem maar even iets, EEN KEER DOOD TE GAAN!? Daar moet je namelijk echt je best voor doen in AC, en het is volgens mij vooral te danken aan de moeilijkheidsgraad van -10 dat de hele wereld deze games speelt. Zelfs je blinde opa met Parkinson kan het!
Grappig trouwens dat je over Far Cry 3 begint, want als je heel eerlijk bent, dan is die game gewoon een AC-shooter, alleen dan zonder al die geschiedenis-onzin en aliens-bullshit. Ik heb dan ook veel meer zin in Far Cry 4 dan Assassin's Creed IV! ✖



DEADFALL ADVENTURES

Tijdens het opruimen van het testhok trof Graddus - onder stapels pizzadozen, lege bierflesjes en games - ineens de previewcode van action-adventure Deadfall Adventures. Was onze Amsterdammer onverwacht op een schat gestuit?

PREVIEW · PC XBOX 360

Sure, werken bij de PU lijkt de hemel op aarde. Een continue aaneenschakeling van snoepreisjes, dikke feesten en vette games - wie wil dat nu niet? Maar soms is de realiteit anders. Want, SHOCKER, je moet af en toe ook gewoon werken! Anders krijg je Ed achter je aan, en wee je gebeente als je een seconde te laat bent met je teksten inleveren. Daarbij vergeleken is de wraak van Toetanchamon kinderspel!
Zucht, was ik maar een kloeke, onverschrokken avonturier. Voor de duvel niet bang en al helemaa... Hé, wacht eens even...

weetje • weetje
De belangrijkste archeologische ontdekking ooit? Dat was niet het graf van Toetanchamon, de Dode Zeerollen of zelfs de botten van dinosauriërs. Nee, die eer is voor de Olduvaikloof in Tanzania. Hier werd onder andere essentiële kennis over het ontstaan van de mensheid opgedaan!

Ruwe bolster, blanke pit

We schrijven het jaar 1938. Een tijd van armoede, maar ook van avontuur en nieuwe mogelijkheden. Opportunisten zien hun kans schoon en bieden zich aan als huurling voor een extra zakcentje. Zo ook James Quatermain, een cynische, ruwe-bolster-blanke-pit vrijbuiter die de nodige raakvlakken kent met beroemde collega's als Nathan Drake en Indiana Jones. Ik mocht de man in ieder geval direct.
Samen met de lieftallige Jennifer Goodwin trekt Quatermain eropuit om het legendarische 'Hart van Atlantis' te achterhalen, een eeuwenoud artefact met magische krachten. Helaas voor het duo zijn er meer kapers op de kust. Niet alleen de Russen, maar ook de Ahnenerbe - een paranormale divisie van de Nazi's - zitten achter het kleinood aan. Wat volgt is een kat-en-muisspel over de hele wereld.

"Een betere vondst dan de bedorven marshmellow onder Wouters bureau"



Da's nog eens wat anders dan herfstblaadjes op de rails.





Afwisseling

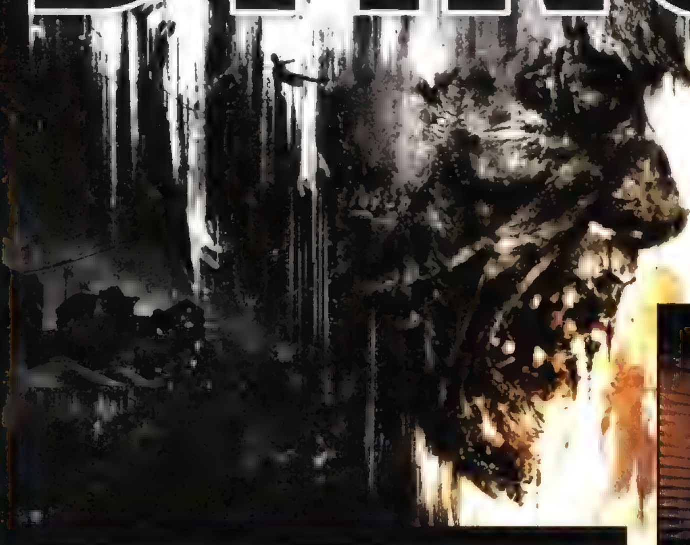
Tijdens mijn korte kennismaking met Deadfall Adventures waande ik me een echte avonturier. Bezoekjes aan Egyptische tombes en de jungle maakten duidelijk dat het met de afwisseling wel snor zit. Ook de balans tussen het betere blafwerk en (niet al te ingewikkelde) puzzels lijkt prima in orde, al is de besturing wat clunky.
Nee, Deadfall Adventures zal geen prijzen winnen voor zijn waanzinnige graphics of baanbrekende gameplay. Waar het spel wél in uitblinkt, is het neerzetten van een sfeervolle spelwereld. Daarnaast is het adventure-sausje een welkome afwisseling op al die first-person shooters waarin je puur en alleen zoveel mogelijk badguys neermaait.
Dus, wellicht niet direct vergelijkbaar met het verloren goud van de Inca's, maar toch zeker een betere vondst dan de bedorven marshmellow die Wouter onlangs onder zijn bureau aantrof... ★

VERWACHTING GRADDUS:
Deadfall Adventures belooft een aangename mix te worden van games als Uncharted, Wolfenstein, Tomb Raider en klassieke adventures als Indiana Jones and the Fate of Atlantis.

+ Sfeervolle, afwisselende omgevingen.
+ Goede balans tussen schieten en puzzelen.
- Gameplay een tikkeltje basaal.
- Hopelijk vinden archeologen deze game nog terug onder alle najaarstoppers...

FIRST-PERSON ACTION ADVENTURE
FARM 51 / NORDIC GAMES
27 SEPTEMBER 2013

DYING LIGHT



Sam had ooit een grote voorliefde voor zombiegames, maar vanwege de overkill aan zombieshit van de laatste tijd kan hij geen digitale ondoden meer zien. Dying Light lijkt echter wat nieuws naar het genre te brengen.



Samuel had 't over hordes zombies; ik zou eerder spreken over wagonladingen...

'Dit is nu al zoveel beter dan bijvoorbeeld die ontzettend overrated Dead Island-games', zei ik tegen een van de ontwikkelaars van Dying Light die naast me zat terwijl ik een build van de game zat te spelen. Later kwam ik er natuúrlijk achter dat Dead Island en Dying Light van dezelfde studio zijn: Techland. Whoops. Awkward. Wellicht dat ik dat hele gamejournalisme-ding toch maar eens serieus moet gaan nemen en m'n huiswerk moet doen voordat ik naar een presentatie ga?

> **weetje · weetje**
> *Als je snel genoeg bent, kun je op de schouders van een zombie springen en daar weer een tweede sprong vanaf maken. Uiterst handig om dakranden mee beet te grijpen!*

Enfin, eigenlijk had ik vanaf moment één moeten weten dat Dying Light de (spirituele) opvolger is van Dead Island: Riptide, want de overeenkomsten zijn talrijk. Beide games zijn immers first-person en freeroaming, met een gigantische spelwereld en genoeg zombies om Luxemburg mee te vullen. En bij beide is de combat nogal ruk, mede vanwege dat eerder genoemde first-person perspectief.

Dead Edge

De reden dat ik de twee Dead Islands geen hol aan vond, was omdat het vechtsysteem mij ontzettend in de weg zat. Slaan en hakken vanuit de eerste persoon werkt gewoon zelden, vooral als er in datzelfde gehak geen daadwerkelijke diepgang zit.

Dying Light verbetert dit punt niet, wat jammer is. Maar wat het wél doet, is de speler de snelheid en acrobatiek geven van een Ezio Auditore, waardoor de hele game een andere insteek krijgt.

Die bijl? Die is er nu enkel voor onvermijdelijke conflicten; je echte wapen is immers je mobiliteit. Je kunt deze keer klimmen als de beste, dus je rent, glijdt, springt, grijpt en klimt je een weg door een Los Angeles-achtige stad die zo groots en uitgebreid is, dat ik er duizelig van werd. Dying Light wordt daarom ook door velen 'Dead Island meets Mirror's Edge' genoemd en na mijn speelsessie kan ik bevestigen dat er geen betere beschrijving bestaat voor deze game.

> **"Zoveel beter dan dat verschrikkelijk overgewaardeerde Dead Island."**



Aan wel merk sportschoen zit een onaangenaam luchtje? Diareebok.

Apenballen

Het is leuk, over daken rennen en springen terwijl hordes zombies doelloos onder je over de straten slenteren. Leuk, maar niet al te moeilijk. Wanneer de zon echter ondergaat, verandert dat compleet, want dan worden de zombies sterker, sneller en behendiger en, woah, dan word je opgejaagd als een malloot. In het laatste gedeelte van mijn speelsessie werd ik achternagezeten door een meute van misschien wel tachtig zombies, terwijl ik in het donker naar mijn eindbestemming probeerde te rennen.

Het laatste stukje, waarin ik door een donkere gang aan het sprinten was terwijl ik tig hongerige monsters vlak achter me voelde, liet de haren op mijn armen rechtovereind staan. Dit was pure survival-horror, maar dan snel en intens. Mijn hart klopte zowat uit mijn borstkas. Wat ik dus tegen die Techland-medewerker zei, was gemeend: Dying Light is alleen al vanwege de snelheid en bewegingsvrijheid zoveel beter dan dat verschrikkelijk overgewaardeerde Dead Island. Dat de combat nog steeds apenballen zuigt, wil ik voor dit moment daarom best effe vergeten. ★

> **weetje · weetje**
> *Met de grote bijl kun je een aanval 'opladen' en vervolgens een vernietigende draai maken van 360 graden. Een beetje als de spin attack uit The Legend of Zelda; erg handig als je omsingeld bent.*



WAT EEN VRIENDELIJKE MENSEN HIER. ZE KOMEN SPONTAAN JE AUTO AANDUWEN



VERWACHTING ***SAMUEL:***
We komen om in de zombiegames, en daarom is het fijn om te zien dat Dying Light er tóch in lijkt te slagen om vernieuwende gameplay en intense spanning af te leveren. Waarom die zombies altijd maar doodschieten, als je ze ook gewoon te snel af kunt zijn, ja toch?

- + Snelle parcours-gameplay.
- + Intensiteit van de achtervolgingen.
- + Gigantisch freeroaming speelveld.
- − Melee combat nog steeds oppervlakkig en clunky.

FIRST-PERSON SURVIVAL HORROR
TECHLAND / WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT
2014

PREVIEW
XBOX 360 | XBOX ONE | PS3 | PS4 | PC



ONTWIKKELAAR BESTAAT 15 JAAR

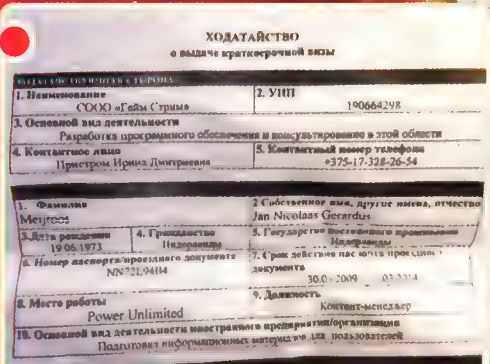
WARGAMING FEESTJE IN MINSK

Wargaming bestaat vijftien jaar en dat vond de Wit-Russische ontwikkelaar een goede reden voor een feestje. En hoe kun je dat beter doen dan met echte tanks, nucleaire raketten, het naspelen van veldslagen, keiharde punkmuziek en heel veel wodka? Jan is nog steeds zijn stem, gehoor en het merendeel van zijn hersencellen kwijt…

DAG 1

In mijn handbagage zit *een formulier van het Ministerie van Buitenlandse Zaken van Wit-Rusland.* In het formulier staat dat ik gerechtigd ben om het land binnen te komen en dat ik officieel goedkeuring heb om een feest van Wargaming bij te wonen. Die brief is vooral bedoeld als ze moeilijk gaan doen bij de douane. Wit-Rusland heeft het namelijk niet zo op westerlingen en al helemaal niet op westerse journalisten. Het scoren van een visum bracht dan ook een papierhandel met zich mee waarbij de administratie van een middelgroot notariskantoor verbleekt.

Met knikkende knietjes geef ik mijn paspoort aan een nors kijkend vrouwtje in een hok. Ik kan mijn ogen niet van haar behaarde wratten afhouden als ze met een vergrootglas al mijn paspoortstempels een voor een onder de loep neemt. Na vijf minuten zwijgzaam bladeren (afgezien van enkele hoorbaar doorgeslikte rochels), krijg ik *het felbegeerde stempel* en mag ik door. Missie geslaagd.



ХОДАТАЙСТВО
о выдаче краткосрочной визы

1. Наименование: СООО «Гейм Стрим»
2. УНП: 190664298
3. Основной вид деятельности: Разработка программного обеспечения и консультирование в этой области
4. Контактное лицо: Пристром Ирина Дмитриевна
5. Контактный номер телефона: +375-17-328-26-54

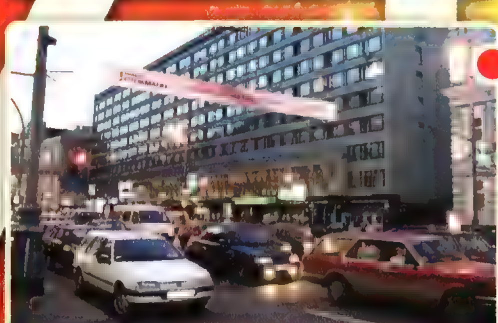
1. Фамилия: Meijroos
2. Собственное имя, другие имена, отчество: Jan Nicolaas Gerardus
3. Дата рождения: 19.06.1973
4. Гражданство: Нидерланды
5. Государство постоянного проживания: Нидерланды
6. Номер паспорта/проездного документа: NN[illegible]
7. Срок действия паспорта/проездного документа: 30.0[illegible] 2009 – [illegible]
8. Место работы: Power Unlimited
9. Должность: Контент-менеджер
10. Основной вид деятельности иностранного предприятия/организации: Подготовка информационных материалов для пользователей



MINSK

Minsk is geen mooie stad, maar de inwoners zijn er zeer gastvrij, zolang je maar niet over homo's, politiek en de regering praat. Je moet ook niet te veel lachen op straat, want dat zijn ze niet gewend daar.

De eerste dag van mijn bezoek is een reisdag, en aangezien ons vliegtuig drie uur vertraging heeft, zijn we later dan gepland bij het hotel.



Vrij normaal in (Wit)Rusland is dat de meeste hotels een casino en een nachtclub/stripclub huisvesten. Handig, hoef je de deur niet meer uit. Sommige journalisten in ons gezelschap zijn teleurgesteld: beide zijn namelijk gesloten. Toch

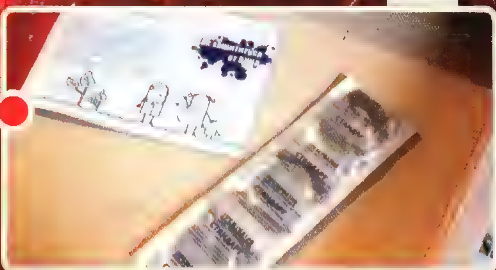


is verder aan alles gedacht. Op mijn kamer ligt in het laatje van mijn bureau ***een pakje condooms en een boekje over seks en SOA's***. Service van de zaak, zullen we maar zeggen.

DAG 2

Op Dag 2 moeten we vroeg uit de veren. We gaan namelijk naar een openluchtmuseum dat door Wargaming twee dagen compleet is afgehuurd en is veranderd in een soort festivalterrein.
Het openluchtmuseum bevindt zich op de voormalige Stalinlinie en hier vind je de grootste collectie van historische tanks, raketten, vliegtuigen, pantservoertuigen en afweergeschut ter wereld.
We hebben al snel door dat ze in Wit-Russische musea een stuk minder streng zijn dan in de meeste andere landen, dus je kunt wel raden wat er gebeurt. Laat honderd mannelijke journalisten los in een weiland vol tanks en jeeps en ***iedereen klimt overal op en in***. Alleen de (ontmantelde) nucleaire raket laat zelfs de grootste waaghals toch maar met rust.
Door alle voertuigen en militaire installaties, zou je bijna vergeten dat we hier zijn voor zoiets als computerspelletjes. In een blokhut op het terrein staat de meest recente versie van World of Warplanes te draaien en dat belooft een heerlijke free-to-play game te worden. Het spel oogt erg mooi, zeker voor een gratis spel; de vliegtuigen glimmen in het scherm en ook de diverse maps kennen veel detail. Of je nu dogfights uitvoert of voornamelijk gronddoelen in de as legt, het spel voelt voor mij spectaculairder dan grote broer World of Tanks (lees alles over de game op pagina 73).

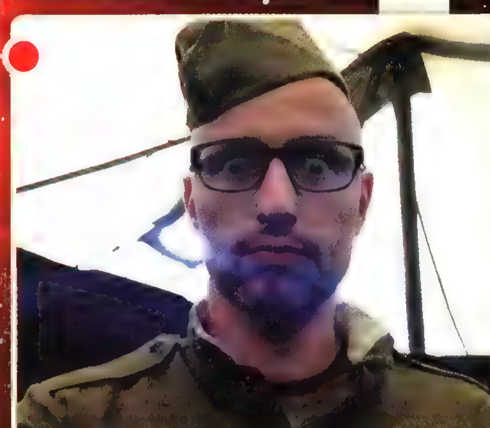






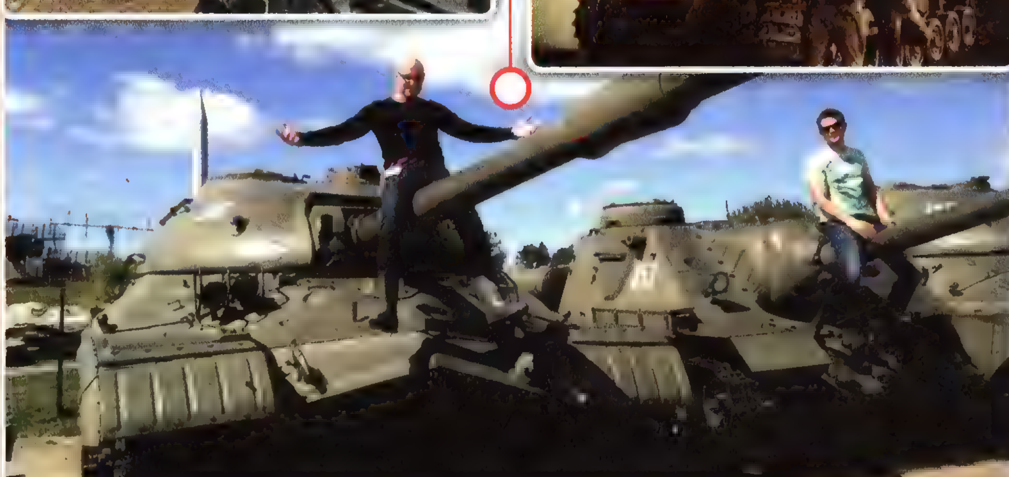
ACTEREN

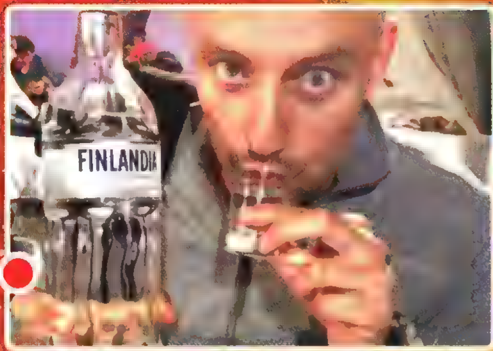
Na een klein uurtje spelen, word ik achter mijn PC vandaan getrokken. We moeten namelijk oorlogje spelen. Op camera. Voor een speciale film mogen journalisten vier uitgebreide scènes opnemen.
De eerste is een middeleeuws gevecht tussen ons groepje persmuskieten en ingehuurde acteurs. Iedereen grijpt wat middeleeuwse rekwisieten en kleding, waarna het lijkt alsof ***de cast van The Holy Grail*** gearriveerd is. Hilariteit alom. Tijdens het wachten op het filmen van de scène (er zijn nogal wat journo's voor mij), kunnen we ons vermaken met boogschieten, zwaardvechten en andere Middeleeuwse spelletjes. Dat er geen gewonden vallen onder de aanwezigen die als malloten met behoorlijk scherpe zwaarden in de lucht zwaaien, mag een klein wonder heten.
Na de middeleeuwse shit, is het tijd voor drie scènes uit de Tweede Wereldoorlog. Dit is een stuk serieuzer aangepakt: rokende tanks, loopgraven, geweren, granaten en een blaffende regisseur die in het Russisch instructies in de rondte buldert. Iedereen doet lacherig, maar ***als de Russische legerkostuums zijn aangetrokken, wordt het toch wel wat serieuzer***. We moeten een scène opnemen waarbij we ***de vijand bestormen***, om daarna in een loopgraaf een brief te schrijven aan het thuisfront. Het geheel wordt afgesloten met een scène waarin iedereen een granaat moet gooien. Saving Private Ryan eat your heart out.
De rest van de dag staat in het teken van gamen, nog meer tanks beklimmen, wodka bij de lunch en rondlopen in het bijzonder fraaie natuurgebied dat langzaam, vergelijkbaar met het Call of Duty XP weekend van twee jaar geleden, getransformeerd wordt tot een enorme speeltuin voor volwassen. Morgen zullen namelijk naast de ruim honderd journalisten, nog eens tweeduizend(!) werknemers van Wargaming aanwezig zijn om het vijftienjarig jubileum te vieren, en die moeten natuurlijk vermaakt worden met allerhande activiteiten. »











's Avonds wordt er nog lang nagepraat over de verkleedpartijen, de favoriete tanks en wordt voor de verandering maar weer eens *wat wodka bijgeschonken*. Dat komt goed uit, want ik ben al twee dagen mijn stem kwijt en de alcohol verzacht de denkbeeldige rasp die bij ieder slikreflex over mijn amandelen schuurt.
Als een lokale zangeres (had ze nou een houten been?) ABBA-covers begint te zingen op een te fel verlicht podiumpje is het wat mij betreft de hoogste tijd om naar bed te gaan.



DAG 3

De derde dag van onze met wodka benevelde trip begint met een city tour door Minsk. Als je niet zoveel hebt met de kleuren zalmroze, botergeel en mosgroen, dan zul je Minsk wellicht (ook) geen fraaie stad vinden. Anderzijds, de stad kent enorm veel parken en is daarmee een van de groenste steden van Oost-Europa.

Dat er in de stad vrijwel geen historische gebouwen te vinden zijn, heeft alles te maken met het tragische feit dat Minsk tijdens de WO II grotendeels platgebombardeerd is. De huizen die tijdens de wederopbouw uit de grond werden gestampt, hadden maar één doel: zoveel mogelijk mensen huisvesten. Schoonheid kwam op de tweede, of beter gezegd laatste, plaats.
Het is veelzeggend dat tijdens de stadstour onze gids de föhn-fabriek, het KGB-kantoor en de plaats waar volgens sommigen de Russische Revolutie ontkiemde, er als belangrijkste trekpleisters uitlicht.
Wel erg fraai is *de bibliotheek van Minsk*; een verrassend staaltje moderne architectuur te midden van de herdenkingszuilen, standbeelden en met communistische tekens versierde woonflats.
Hier vindt de persconferentie van Victor Kislyi en zijn mannen van Wargaming plaats. *Er nemen vijf kerels plaats achter een lange tafel* maar het is vooral Victor die het woord voert. We horen dat Wargaming, voordat men World of Tanks uitbracht, meer dan tien PC-games heeft gemaakt, maar die werden geen van alle een succes. Of zoals Victor fijntjes opmerkt: "het heeft ons niet de beoogde miljoenen dollars opgeleverd'.
WoT heeft alles voor het bedrijf veranderd en ervoor gezorgd dat Wargaming als bedrijf explosief gegroeid is. Men heeft inmiddels kantoren in Wit-Rusland, Rusland, Oekraïne, Cyprus, Frankrijk, Duitsland, Amerika, Zuid-Korea, Singapore en Australië. En tijdens de trip kondigde men aan nóg een nieuw kantoor te openen, en wel in Austin (VS).
"Het is niet mijn hobby om zoveel mogelijk mensen aan te nemen en zoveel mogelijk salarissen te betalen, maar we hebben simpelweg de mankracht nodig", aldus Viktor.



Ook hoorden we tijdens de persconferentie dat er Britse vliegtuigen in World of Warplanes zitten en dat Wargaming alleen maar legendarische games uitbrengt (het woord 'legendary' valt serieus meer dan vijftien keer tijdens Victors speech). Oh ja, en Victor heeft al meer dan 12.000 potjes World of Tanks gespeeld.



Interessanter: als je een betaalde premium account hebt in World of Tanks om sneller XP te vergaren dan heb je automatisch een premium account in World of Warplanes en ook straks in World of Battleships. Daar betaal je dus geen eurootje extra voor. Wat is het toch *een vrijgevige man, die Victor...*

GREATEST HITS

De tweede helft van de dag, avond en nacht vindt plaats op de Stalinlinie, waar het inmiddels een soort leger-Lowlands is. Mensen schieten met echte guns, er kan met tanks gereden worden, werknemers met vrouw en kinderen laten zich in camouflagekleuren schminken, er kan waterpijp gerookt worden(?), alle Wargaming-spellen zijn speelbaar en op een enorm podium treden acts op. Eerst lokale acts maar later op die avond betreedt The Offspring het podium. De mannen zijn inmiddels behoorlijk op leeftijd maar hun greatest hits show mist zijn uitwerking niet. De wodka vloeit weer rijkelijk waardoor niemand maalt om de regen, die steeds harder op onze hoofden klettert.
Het moge duidelijk zijn, het bleef nog lang onrustig in Minsk...

DE GAMES VAN WARGAMING

World of Tanks

Het grote succesnummer van Wargaming. Officieel zijn er meer dan zestig miljoen geregistreerde gebruikers van deze gratis tank-MMO. Hoeveel mensen de game ook daadwerkelijk spelen blijft de vraag, maar dit aantal doet je hoe dan ook duizelen.



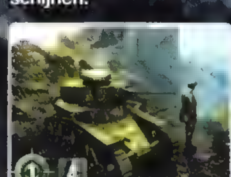
World of Tanks: Xbox 360 Edition

In de Xbox 360-versie van WoT is de gameplay een tikje sneller en de besturing wellicht net wat lastiger/uitdagender dan op de PC. Bijkomend voordeel: het voelt echt alsof je zelf een tank bestuurt, terwijl de PC-versie meer als strategygame speelt.
Persoonlijk vind ik het jammer dat er geen cross-play komt tussen PC en Xbox 360.



World of Tanks: Generals

Gratis online browsergame waarin spelers knokken als de Verenigde Staten, USSR, Frankrijk of Duitsland in de Tweede Wereldoorlog. Door verschillende ingamekaarten te verzamelen, worden nieuwe technologieën onderzocht en units geupgrade. In totaal zijn er meer dan tweehonderd unieke kaarten.
Moet dit jaar nog verschijnen.



World of Tanks: Blitz

Mobiele versie (om te beginnen iPad en iPhone - Android volgt later) in het World of Tanks universum. Nog meer arcade en actiegeoriënteerd. Moet nog dit jaar uitkomen.
Net als bij Generals, wordt je Blitz-account straks gekoppeld aan je reguliere WoT-account.



World of Warplanes

World of Tanks alleen dan met vliegtuigen uit de eerste helft van de vorige eeuw.
Elders in deze PU onze Gratis Game van de Maand.



World of Warships

World of Tanks alleen dan met oorlogsschepen. Kon wel eens de lastigste titel zijn om te verkopen, maar het spel maakte op de afgelopen E3 veel indruk.
Staat op de planning voor 2014.





HEARTHSTONE

HEROES OF WARCRAFT

Eerder dit jaar onthulde Blizzard een free-to-play kaartspelletje genaamd Hearthstone: Heroes of Warcraft. Een grote verrassing, want free-to-play was namelijk nieuw voor Blizzard. Inmiddels is het Ward duidelijk dat die 'Blizzboys' ook goede 'gratis' games kunnen maken.



Dan spelen wij de kaart: 'Wetwind Wouter'.



Dan spelen wij de kaart: 'Car clash'.

Blizzard kondigt zo goed als nooit games aan op events die ze niet zelf organiseren; dit soort grootse momenten bewaren ze meestal voor hun eigen Blizzcon. Het was dan ook een enorme verrassing voor mij toen ze op de PAX met Hearthstone: Heroes of Warcraft op de proppen kwamen, een free-to-play kaartspelletje dat ontwikkeld wordt door vijftien Blizzard-veteranen.



Dan spelen wij de kaart: 'Usain Bolt'.

Dus wel een nieuwe game! En een Trading Card Game! Insert een WTF-momentje!

Easy to learn

Als oude Magic the Gathering-speler wist ik in eerste instantie niet wat ik van dit nieuws moest denken, maar nu ik in de bèta van Hearthstone zit, kan ik niets anders zeggen dan dat Blizzard het waarschijnlijk weer gaat flikken. Ik ben nu al verslaafd aan de helden van Warcraft en de reden daarvoor is simpel: het is een Blizzard game!

Een goede Blizzard game heeft humor, veel aandacht voor details, een eenvoudige user interface, een goede learning-curve en, ondanks z'n eenvoud, veel diepgang. Oftewel: easy to learn, hard to master.

Tel daarbij een hoog 'okay, nog één potje'-gehalte en het is eigenlijk helemaal niet zo verrassend dat deze 'verrassende' game straks hoge ogen gaat gooien.

> **weetje • weetje**
> *Van iedere kaart bestaat een zeldzame gouden variant en die wil je als echte verzamelaar natuurlijk allemaal hebben.*

Hard to master

Het leukste aan Hearthstone vind ik The Arena. Om hier binnen te komen, betaal je een fee van ingame goud of echt geld. Vervolgens stel je, door steeds uit drie verschillende kaarten te kiezen, een stapel van dertig speelkaarten, een deck, samen. Je tegenstanders doen precies hetzelfde.

Heb je een deck, dan moet en zal je ieder potje willen winnen. Je hebt immers entree betaald en The Arena is afgelopen zodra je drie potjes hebt verloren, en je wil je inleg natuurlijk wel terugverdienen.

"Ik ben nu al verslaafd aan de helden van Warcraft."

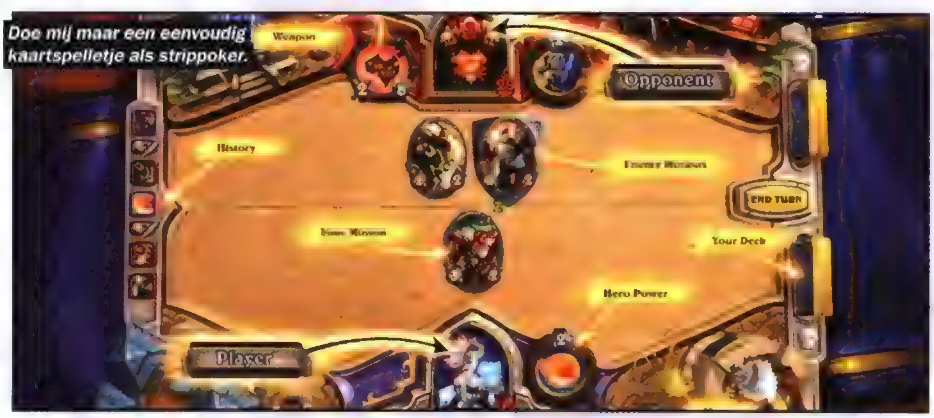
Is je deck na te veel verliespotjes vernietigd en heb je je beloningen in de vorm van ingame goud en pakjes kaarten binnen, dan moet je natuurlijk wel weer effe die fee ophoesten om opnieuw de Arena te betreden.

Drempel

Naast de Arena kun je nog oefenpotjes of normale potjes spelen zonder inleg om bijvoorbeeld daily quests te voltooien voor ingame goud. Ook kun je op deze manier kaarten verdienen, je negen verschillende classes levelen en uiteraard fun hebben.

Toch lonkt ieder moment The Arena. Dit is de mode die je wil spelen, maar dat zal vanwege de toegangsprijs zeker niet altijd mogelijk zijn. Je hebt je entreegeld namelijk niet zomaar bij elkaar, maar als dat bedrag goed in balans is, zal dat zeker bijdragen tot het succes van HeartStone. Want de drempel moet hoog genoeg zijn om van elk potje in The Arena iets gewilds te maken, maar ook weer niet zo hoog dat je te veel moeite moet doen om er binnen te komen. Ik ben benieuwd. ★

> **weetje • weetje**
> *Een pakje van vijf digitale kaarten kost in de bèta 100 ingame goud en in The arena 150.*



Doe mij maar een eenvoudig kaartspelletje als strippoker.



VERWACHTING WARD:
Dit wordt hoogstwaarschijnlijk mijn favoriete game op de iPad en dat ligt vooral aan The Arena die een verslavende werking heeft. Is de fee hiervoor echter te hoog, dan is de kans dat het plezier snel verdwijnt.

- + Een gratis game.
- + Van Blizzard!
- + The Arena is verslavend.
- − Is het ingame entreegeld voor The Arena goed in balans?

INFO
TRADING CARDGAME
BLIZZARD
NNB



THE SIMS 4

Tijdens de onthulling van The Sims 4 op de Gamescom stak er een veelal vrouwelijk gegil op uit de flippende Sims community. Er stond echter maar één persoon op z'n stoel van blijdschap de helikopter te doen... jawel, dat was Wouter, een van de weinige Sims fans die voor zo'n move uitgerust is.



Ik ben ook heel muzikaal... nou ja, een deel van dat woord klopt in ieder geval wel.

PREVIEW

PC

Groen spul komt uit de hemel flikkeren alsof er een buitenaardse invasie op handen is, en knappe modelletjes en metroseksuelen kijken bezorgd naar de lucht. Ik zie aan het soort groen al waar dit naartoe gaat, maar toch is het bizar om aan het einde van deze trailer de nieuwe, verbeterde Sims tussen echte mensen te zien staan. Feaky bijna. Dat weerhoudt me er echter niet van om te gillen als een loops angorakonijn. THE SIMS 4!!!!

Emoties

Emoties, dat is het ding van het vierde deel in de lang, lang, laaaang lopende levenssimulator to rule them all. En niet alleen basale gevoelens zoals woede, verdriet en blijdschap, maar ook alles wat er tussenin hangt en wat er eigenlijk niets mee te maken heeft.
Zo kan je Sims gefocust zijn op een gesprek, geïnspireerd om bijvoorbeeld een schilderij te maken of verveeld als je hem of haar niet op tijd aan het gamen zet. Elke emotie zorgt voor andere interacties met mede-Sims en ik kan me zelfs voorstellen dat een boze Sim anders kan reageren op een verdrietige Sim, dan op eentje die ook boos is.
Emoties vind ik hoe dan ook een erg goed focuspunt, want van alle elementen die de vorige delen te bieden hebben (bouwen, verzamelen, ontdekken, etc.), vond ik het sociale aspect altijd een beetje te leeg en te vrijblijvend.
Andere Sims heb je nu alleen nodig om je Social-balk te vullen, je voort te planten, wat specifieke moodlets te scoren en een enkele Lifetime Wish te vervullen. Maar wil je iets van ze, dan is het gewoon een kwestie van een lijstje interacties afgaan en afwachten.
In The Sims 4 verwacht ik een extra spelelement in de sociale interacties, dankzij de invloed die emoties erop zullen hebben. En ik verwacht dat vrouwen extremere emoties hebben dan mannen, want ik neem aan dat Maxis wel een zeker realisme wil nastreven. Hoewel... ik was wel de enige tijdens de EA persconferentie die de helikopter deed natuurlijk.

"Het creatieproces zit in je vingertoppen en het voelt... machtig."

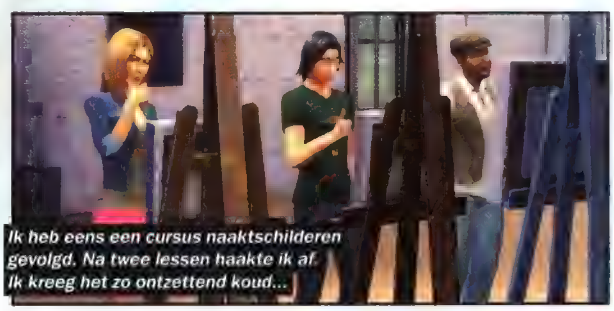
weetje • weetje

Volgens de executive producer van The Sims 4, Rachel Franklin (een vrouwke dat een even expressief gezicht heeft als de gemiddelde Sim), is de man/vrouw-verhouding onder Sims-spelers 50-50. Dat lijkt mij fucking sterk, maar hey, wie ben ik!?



Clayface

Het tweede focuspunt van The Sims 4 is om het creatieproces, in zowel CAS (Create A Sim) als bij het bouwen van huizen, intuïtiever, sneller en makkelijker te maken.
Build Mode ziet er inderdaad veel soepeler uit, omdat met simpele klik- en sleeptechnieken kamers verplaatst, vergroot en verkleind kunnen worden alsof het altijd al zo had moeten werken.
Maar wat betreft het maken van een Sim kan ik ook daadwerkelijk bevestigen dat het een stuk logischer werkt; ik heb namelijk flink met konten, neuzen en tieten zitten friemelen. Heb je een Sim voor je in de CAS, dan hoef je alleen maar met je muis boven een lichaamsdeel te zweven, waarna een specifiek gedeelte ervan op zal lichten (dus bijvoorbeeld een bovenlip van een mond), vervolgens moet je klikken en dan naar hartenlust omhoog (hazenlip-stijl), naar voren (pruillip) en naar rechts of links (een freak) bewegen om het te kneden als klei. Het creatieproces zit in je vingertoppen en het voelt... machtig. *Diabolisch gebulder* ★



Ik heb eens een cursus naaktschilderen gevolgd. Na twee lessen haakte ik af. Ik kreeg het zo ontzettend koud...

weetje • weetje

Als je goed kijkt, zie je dat Sims in The Sims 4 subtiel realistischer ogen en dat ze onderling qua gezicht veel heftiger van elkaar verschillen, wat tot veel meer variatie in uiterlijk zal leiden. Dit is dus je kans om Jack Spijkerman net zo lelijk te maken als in het echt!



VERWACHTING WOUTER:

In The Sims 1 waren we regisseurs van een sitcom, in deel 2 professoren in de genetica en in deel 3 meesters in de creatieleer. In The Sims 4 verwacht ik niets minder dan God te zijn.

+ Realistischer zonder de Sims-koddigheid te verliezen.
+ Je muis is een Tool of Infinite Possibilities.
+ Emoties maken Sims menselijker...
+ ... en de game nog minder aantrekkelijk voor anti-emo's.

LEVENSSIMULATOR
EA
2014

GAMESCOM DE BESTE INDIEGAMES

Terwijl de rest van de redactie zich tijdens de Gamescom vooral liet verleiden door het grote HD-geweld, was Jurjen bezig om in de standjes, borreluurtjes en spellen van indies de nieuwe parels uit die scene op te duiken. De zeven fraaiste vondsten deelt hij graag met je.



DOKI-DOKI UNIVERSE

Op de rug van een vliegend varken loods ik het robotje QT3 naar een Egyptische planeet, waar ik via conversaties en speelse tekstopties moet proberen het gebroken hart van een prinses te helen.

De kracht van dergelijke situaties zit 'm in het heerlijk naïeve robotje, dat menselijkheid wil leren, en dapper probeert te doorgronden wat er allemaal gebeurt.

Het avontuur zit vol briljant bedachte, scherp geschreven en verrassend diepgaande scènes, waarin alles draait om het verkennen van emoties en menselijkheid. Daarbij probeerde het spel mij als speler ook steeds beter te leren kennen, en ik was verrast over de kloppende feedback die het spel gaf op mijn persoonlijkheid (uit zelfbescherming hou ik dat accurate commentaar liever voor mijzelf).

Met zijn focus op emoties en menselijkheid is dit spel echt iets bijzonders, eerder vergelijkbaar met het boek De Kleine Prins dan met welke andere game ook.

Human Nature Studios - PS4 / PS3 / Vita / iOS / Android

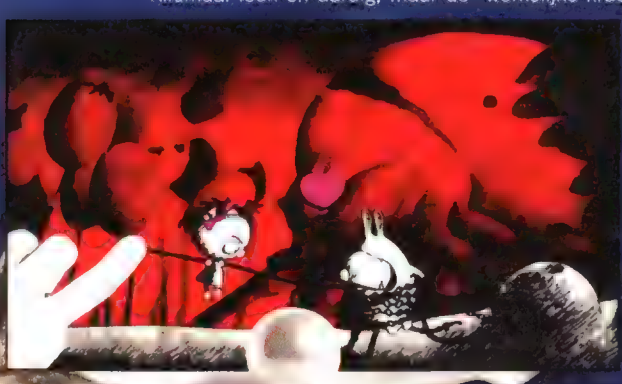
MURASAKI BABY

Wie een kwetsbaar meisje aan de hand neemt, moet al snel aan Ico denken. En daar dacht ik ook aan, toen ik met mijn vinger op het touchscreen aan het armpje van de kleine Murasaki trok, en eigenlijk meteen een bijzondere verbondenheid ervoer. Misschien was het dat uitrekkende armpje, waardoor ik dacht, o jee, niet te hard aan trekken, het arme kind. Misschien was het de ballon die ze vasthield, en haar nog kwetsbaarder leek te maken. Misschien waren het de monsters in de ronduit vijandige, zelfs wat grimmige omgevingen die mijn gevoelens van vaderlijke verantwoordelijkheid aanwakkerden.

Wat gameplay betreft: toen het meisje bij een donkere grot niet verder durfde, sleepte ik via het touchscreen een lamp in de grot. Ik moest vliegende veiligheidsspelden wegtikken om de ballon te beschermen. Ik kon de zwaartekracht manipuleren.

Allemaal leuk en aardig, maar de werkelijke kracht van dit spel zit 'm in het sterke gevoel van verbondenheid met een virtueel personage. Net als bij Ico.

Ovosonico - Vita



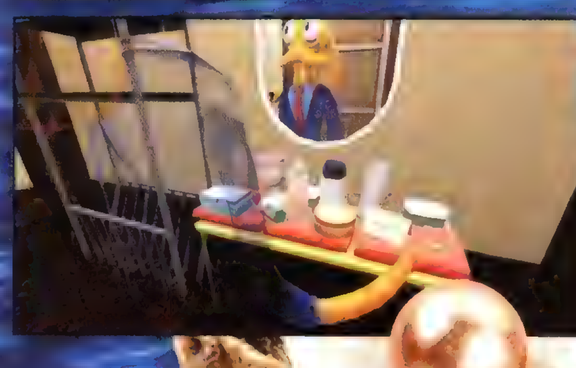
OCTODAD: DADLIEST CATCH

Alsof het de gewoonste zaak van de wereld is, ben jij een octopus die gaat trouwen. Daarvoor moet je bijvoorbeeld een kastje openen, een smoking pakken en door een gang naar het altaar lopen.

Klinkt allemaal erg simpel, totdat je de besturing krijgt voorgeschoteld: je bestuurt telkens één van Octodads poten met een analoge stick (op PC met de muis), en dan voelt zelfs het plaatsen van een vlinderdasje lastig als een bibberspiraal, terwijl het 'lopen' met die trillende rubberpoten constant tot chaos en destructie in je omgeving leidt.

Dit spel oogde op het eerste gezicht zo debiel dat ik twijfelde of ik het wel wilde spelen, maar na het voltooien van de demo ben ik een ware Octodad-fan geworden. En nu begrijp ik ook iets beter hoe je humor in een game goed kunt laten werken: niet in de teksten maar in de handelingen stoppen.

Young Horses - PS4 / PC

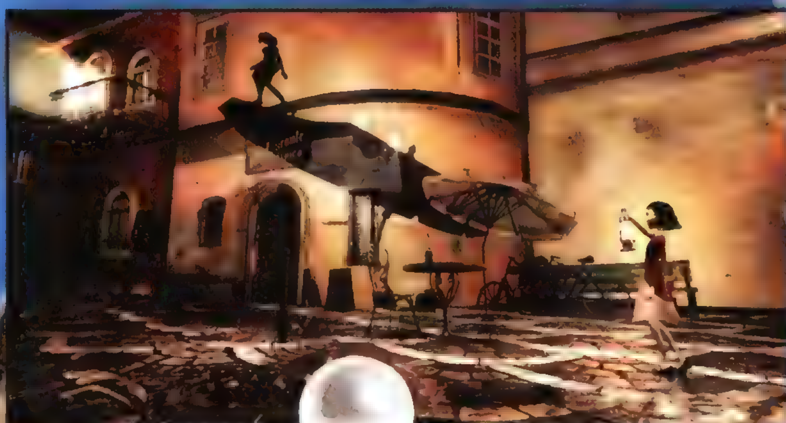




CONTRAST

In een sfeertje dat doet denken aan de jaren twintig - film noir, nachtclubs en cabaret - bestuur jij Dawn, een wat stijfjes bewegende dame die een speciaal kunstje kan: eenmaal tegen een verlichte muur gedrukt, kun je Dawn als een schaduw op die muur laten vloeien, om vervolgens met haar platte schaduw op schaduwen van omgevingsobjecten te springen.
Ik speelde een scène waarin ik door het activeren van spotlights jazzmuzikanten op een podium liet verschijnen, waarna ik via de schaduw van een bewegende saxofoon en gleufhoed op het balkon van het theater kon springen, waarna ik als 'platte Dawn' weer van de muur kon stappen, om ook de lampen op deze hogere etage te ontsteken.
Toen het hele podium eenmaal was gevuld met muzikanten, verscheen de schaduw van een rondborstige jazz zangeres voor een optreden waar ik even stil van werd. Als liefhebber van verrassende omgevingspuzzels en sfeervolle big band-jazzmuziek, was mijn ziel toen wel verkocht.

Compulsion - PC/ Xbox 360 / PS3 / PS4



METRICO

Toen ik het eerste filmpje van Metrico zag, kwam dat op mij een beetje kil, saai en gimmicky over. Dat het spel allerminst saai is, ontdekte ik door de demo eens rustig helemaal door te spelen. En toen bleek dat kille juist voor een apart sfeertje te zorgen, en de gimmick interessant. De platformen in Metrico bewegen op basis van de dingen die jij doet. Soms gaat een platform naar links als je rechtdoor loopt, of juist als je springt, maar hij kan in de volgende scène door dezelfde handeling net zo goed omhoog gaan. Het is de kunst met analytisch denkwerk de hindernissen op je lineaire pad te overwinnen, wat mooi aansluit bij het 'statistieken en diagrammen'-thema.
Liefhebbers van aparte puzzelplatformers als Limbo en - meer nog - Braid moeten Metrico zeker in de gaten houden. Mijn aandacht voor het spel is na het spelen van de demo in elk geval met een factor 16,53 toegenomen.

Digital Dreams - Vita



RAIN

Mijn ervaring met Rain begon met enige ergernis over het langgerekte intro met quasi-emotionerende teksten als 'The boy remained alone in the night'. Dat je een ongrijpbaar meisje achtervolgt, mag ondertussen ook een cliché heten, maar vooruit.
Na zo'n tien minuten raakte ik toch wel betrokken bij de stappen van het onzichtbare jongetje, dat alleen zichtbaar wordt als je met hem door de regen loopt. Soms moet je hem ook door overdekte passages sturen, waarbij dus alleen wat voetstapjes of omvallende objecten zijn positie verklappen. Zo sloop ik voorbij monsters, ervoor wakend ze niet op mijn aanwezigheid te attenderen door te veel geluid te maken.
Soms is het trouwens de bedoeling wel geluid te maken, ik stapte ergens bijvoorbeeld expres in een diepe plas om een monster te lokken en tegen een barricade te laten rennen. Toen de demo na een half uurtje was afgelopen, bleef ik zitten met een verlangen naar meer. En was ik zelfs nieuwsgierig naar dat ongrijpbare meisje geworden.

SCE Japan Studio - PS3



THE LAST INUA

Zoals in wel meer spellen op deze pagina's, wordt in The Last Inua de toon niet gezet door geweld maar door emoties, vooral die van het intermenselijke soort. Wisselend tussen een zieke inuit-jongen en zijn sterke vader, moet je je platformend een weg banen door noordpoolgebieden - waarbij de vader bijvoorbeeld door ijsblokken kan breken en op platformen kan klimmen, terwijl de zoon met zijn magische vermogens een bruggetje over een puntige ondergrond kan laten verschijnen. De ene keer helpt de vader de zoon, de volgende keer is het andersom.
Thema en verhaal komen niet uit de lucht vallen, maar zijn geworteld in de inuit-mythologie, wat misschien kan verklaren waarom ik plots een tamelijk psychedelische trip door de ingewanden van een ijsbeer beleefde.
Ik volg deze game al een tijdje, en elke keer zit alles weer een stukje beter en strakker in elkaar. Met nog wat polijstwerk kan deze ruwe parel echt iets bijzonders worden.

Glowforth - PC / iOS




JUST...
SLAM HARDER!
WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM
POWER TO THE BEAT

REVIEWBLAD

TOPSCORE

GRAND THEFT AUTO V
(PAG. [illegible])





DE BESTE RAYMAN OOIT!

RAYMAN LEGENDS
(PAG. 066)



DE BESTE TOTAL WAR OOIT!

TOTAL WAR: ROME II
(PAG. 070)



DE BESTE FIFA OOIT!

FIFA 14
(PAG. 078)

Feestmaand

'Hoezo feestmaand?', zul je misschien denken als je de kop van dit stukje leest. 'December is nog ver weg, hoor. En het 20-jarig bestaan van PU is ook al gevierd, toch?' Klopt, maar als je kijkt naar de vetheid van de review-lijst rechts op deze pagina, lijkt het er toch sterk op dat september dé topmaand van 2013 is geworden. Met games als Splinter Cell: Blacklist, Total War: Rome II, Killzone: Mercenary, FIFA 14 en het ijzersterke Rayman Legends waren we al helemaal down natuurlijk, maar toen we hoorden dat we ook GTA V nog in dit nummer konden reviewen, hebben we meteen onze feestneuzen opgezet, de champagne ontkurkt, kilo's serpentine rondgestrooid en maar liefst vijf pagina's voor die laue shit ingeruimd. Onze vorige uitgeverij mag dan failliet zijn, wij gaan keihard door; met een dikker nummer, en met volle kracht vooruit! - Ed



- GOLD AWARD * GRAND THEFT AUTO V
- * LOST PLANET 3
- GOLD AWARD * RAYMAN LEGENDS
- * DIABLO III
- GOLD AWARD * TOTAL WAR: ROME II
- * KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX
- * WORLD OF WARPLANES
- * KILLZONE: MERCENARY
- GOLD AWARD * FIFA 14
- * SPLINTER CELL: BLACKLIST

CHECK SNEL OP PU.NL

- * ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 2 - REVIEW
  WWW.PU.NL/ONEPIECEPIRATES2REVIEW
- * FALLEN ENCHANTRESS: LEGENDARY HEROES - REVIEW
  WWW.PU.NL/ENCHANTRESSREVIEW
- * GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH - REVIEW
  WWW.PU.NL/GUARDIANSOFMIDDLEEARTHREVIEW
- * DUCKTALES REMASTERED - REVIEW
  WWW.PU.NL/DUCKTALESREMASTEREDREVIEW
- * PAYDAY 2 - REVIEW
  WWW.PU.NL/PAYDAY2REVIEW



Grand Theft Auto V

'Fuck, asshole, fuck, cunt, fuck, fuck' schalt 't uit het paleis van Jan Meijroos. Het is niet zijn zoontje die eindelijk de puberteit bereikt, noch gast Wouter die een aanval krijgt van Oost-Indisch Gilles De La Tourette. Nee, het is de G to the T to the A to the modderfokking V, modderfokker!



PS3 XBOX 360 REVIEW

Los Santos is als Amsterdam keer Mexico City gedeeld door Sao Paulo: een bron van ellende, geweld en trippende idioten. De kans is zestig procent dat je op de volgende hoek van de straat op een shoot-out tussen coppers en OG's stuit, een op de tien telefoongesprekken die je toevallig opvangt gaat over een drugsdeal, in elke wijk vind je wel een freak die iets van je wil en er worden vaker tasjes geroofd en mensen overvallen dan er palmbomen op Sunset Strip staan. Niet bepaald een ideaal vakantieoord dus, maar toch willen we er allemaal naartoe. Het trekt ons namelijk als geen andere wereld, ondanks de bijtende ironie die schuilgaat in elke merk- of bedrijfsnaam ('Crevis', 'Bleeter' en 'Lifeinvader'), de meedogenloze hardheid van de straat (sta lang genoeg in de persoonlijke bubbel van een random persoon, en de kans is groot dat hij je op je bek slaat) en de complete sociopaten die je pad kruisen (Trevor wordt geïntroduceerd terwijl hij het hoofd van een bekend personage kapot stampt). Volgens Wouter komt dat omdat er een klein psychopaatje in ons allen schuilt, maar vol-

Goede Tip/Advies

Zie je dat oranje schedeltje op je kaart? Daarmee kan je Trevor een ouderwetse Rampage laten doen!

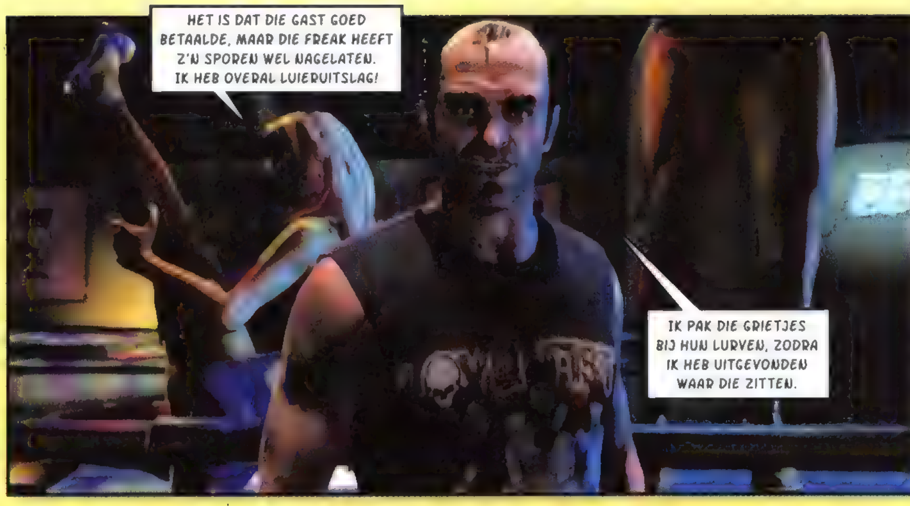


Ik luister graag naar de tunes van...

Er zijn twee radiostations waar ik steevast tussen wissel in GTA V. Als ik met Franklin en Lamar op stap ga, tune ik in op West Coast Classics. Niets lekkerder dan door Vinewood heen cruisen met Still D.R.E. bonkend door de speakers. Daarnaast luister ik heel graag naar Los Santos Rock Radio met van die foute rockclassics uit de jaren '70, '80 en '90. "But what a fool believes ... he sees. No wise man has the power to reason away!!!" Meebrullen for the win!

IK LUISTER GRAAG NAAR DE TUNES VAN...

Soulwax FM: Heerlijke elektronische tunes die af en toe zelfs techno-achtige beats bereiken. En dan heb ik het niet over de Amerikaanse versie van techno, die varieert van lame-ass vocal trance tot club. Nee, techno zoals onze oosterburen dat bedoeld hebben: hard, snel, knallend en bruut.
Maar dankzij Jans speelsessies (ondanks zijn afgrijselijke gebrul) ben ik ook wel warmgelopen voor de foutheid van Rock Radio. "Looking for a heartbeat!'



GTA V IS BETER DAN:

- GTA IV
- Saints Row I, II, III en IV
- Just Cause I en II
- Red Dead Redemption
- Zelf naar Los Angeles en Hollywood afreizen

gens Jan vertegenwoordigt GTA al het foute en smerige van Amerika, en daar willen we stiekem allemaal bijhoren.

Humor en kritiek

Eigenlijk is GTA een seizoen South Park gemixt met een Tarantino-film (check een uitwerking van de Tarantino-theorie in PU 3 van 2013 of onder deze link: **www.pu.nl/GTAenTarantino**), ondergejizzed door stand-up comedian Katt Williams met als bonus-beleg een dikke rochel van Michael Moore, de Amerika-hatende teringlijer.
Humor is dan ook een verdomd belangrijk bestandsdeel van deze serie, want als je al deze gitzwarte, gewelddadige lompheid zonder een dikke knipoog opgediend krijgt, dan is het zo duister dat je er spontaan van in een diepe depressie zinkt. Gelukkig zit GTA V dan ook weer propvol met onsubtiele kritiek op de Amerikaanse maatschappij, absurde situaties en characters die zo hard van de pot gerukt zijn, dat vrouwen tijdens de Drie Dwaze Dagen van de Bijenkorf er normaal bij afsteken.
Toen GTA V in huize Meijroos aankwam, was er daarom - nadat de kreten van pure verrukking langzaam wegebden - voornamelijk gelach te horen uit de breed grijnzende smoelen van Jan en zijn spontane, ongevraagde gast Wouter (die overigens niet meer wegging het hele weekend lang, wat ongemakkelijke situaties opleverde voor Jan en z'n gezin).
Trevor is nog gestoorder dan de trailers deden vermoeden, Michaels gezinssituatie is nog fuckter up dan we durfden dromen en de gangsta-'buddy's' van Franklin zijn nog stoopider dan de hele crew uit GTA: San Andreas bij elkaar... eh, OG Loc dan even buiten beschouwing gelaten. Of toch niet? Want natuurlijk zullen er vele gastoptredens zijn van retards uit eerdere GTA's, die echt op de meest onverwachte, spontane en briljante manieren hun opwachting maken. Rockstar heeft immers niet alleen kritiek op de (Amerikaanse) maatschappij, ze zijn ook dapper genoeg om zichzelf in hun ballen te bijten.

MIJN FAVORIETE STRANGER/FREAK

Tonya is een van de eerste freaks die je tegenkomt en het is er direct eentje die je bijblijft. Dit crackhoertje - voor de duidelijkheid ze is daadwerkelijk een crackhoertje, ik scheld haar niet uit - heeft ergens wel een hart van goud maar leeft op straat en hoewel ze haar leven probeert beteren, kan ze haar oude gewoonten maar moeilijk loslaten (alles is op te lossen met seks, schijnbaar) en ze kakelt je de oren van je kop. Is het niet face to face dan wel per telefoon.

Goede Tip/Advies

Speel GTA met Original GTA-besturing. Wouter heeft Free Aim geprobeerd, want zo speelt hij GTA altijd, maar gezien de enorme hoeveelheden kanonnenvlees, maakte hij het zichzelf daar dit deel VEEL te moeilijk mee.



David Millar is een bekende Schotse wielrenner. Als je die uit het wiel rijdt, heb je een Schot gelost...

Cash money

Geld is het thema in dit deel, wat volgens Rockstar alles te maken heeft met de financiële crisis die onze wereld al vanaf 2008 met stalen klauwen bij de ballen heeft. Dat is allemaal lekker actueel van ze, maar hoogdravende preken over hoe debiel de wereld is en iedereen die hierover de macht heeft, hoef je natuurlijk alleen maar aan te horen als je dat wil. Zet in dat geval de radio op West Coast of »



Je zou toch eerder honkbal verwachten in GTA. Daar kun je tenminste honken stelen.

MIJN FAVORIETE STRANGER/FREAK

Beverly is een gast met een vrouwennaam die foto's neemt van celebrities. Een trieste dwaas dus, maar hij ziet het paparazziën als een roeping waarmee hij de wereld beter denkt te maken en vindt zichzelf niets minder dan een held als hij een vuilniscontainer induikt voor een kiekje. Inderdaad, Beverly is een ware GTA-retard en dat is al lachen, maar zijn missies zijn helemaal te gek. De ene keer moet je twee neukende tieneridooltjes (tijdens de daad kijkt het meisje verveeld op haar telefoon) op de gevoelige plaat zetten, de andere keer stuit Franklin spontaan op een beroemdheid in een roze cabrio die achtervolgd wordt door de cops. Natuurlijk wil Beverly een foto van het moment dat ze gearresteerd wordt, want daarmee maak je de wereld per slot van rekening een betere plaats!



Een privé jet, dat was ooit mijn droom. Ben toch best in de buurt gekomen met m'n privé jet-ski.

Goede Tip/Advies

Let op de kleuren die de missies hebben op je kaart: groen is voor Franklin, blauw voor Michael en oranje voor Trevor. Daarnaast is een 'H' voor een heist en een 'Hs' voor een voorbereidende missie op een heist.

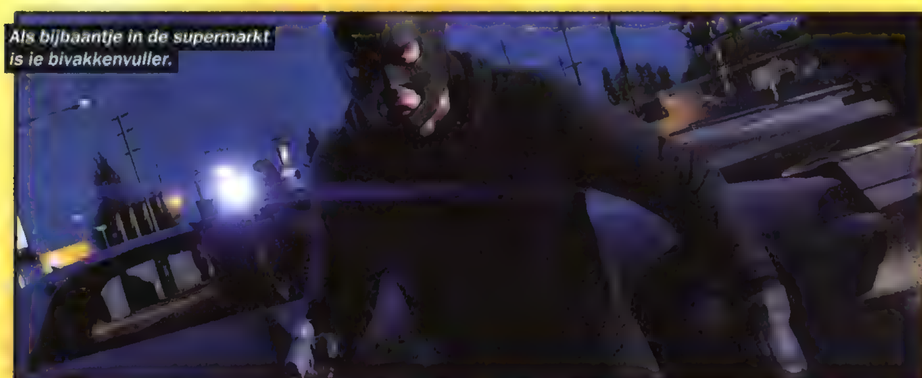
» Blain County Talk Radio en laat je brein vollopen met zwaar commentaar.
Nee, het thema komt wat opvallender naar boven omdat de drie hoofdpersonages het nodig (denken te) hebben, dat geld, en zwaar ook. Michael heeft dikke schulden bij de verkeerde mensen en wenst het luxe leventje dat hij voor hem en zijn verwende kutkinderen heeft opgebouwd, in stand te houden. Bovendien wil zijn met implantaten gezegende vrouw af en toe van bil met haar tennisleraar, en arme mensen hebben geen persoonlijke trainers.

Franklin ziet cash money vooral als een manier om zich te distantiëren van het gangsterleventje dat hij leidt. Want de redelijk intelligente knakker wordt omsingeld door trieste idioten, zoals de snel pratende maar oersimpele Lamar, of de kansloze crackhoer Tonya. Om over z'n tante Denise, waar hij bij in huis woont, nog maar niet te spreken. Wakker worden omdat dat oude wijf een of andere debiele, vaginavergrotende oefening of zoiets aan het doen is, kan natuurlijk geen pretje zijn.
En dan Trevor... Tja, wie zal zeggen wat zijn motivaties zijn? Hij is in principe op z'n eigen manier ambitieus en naar eigen zeggen een 'entrepreneur', maar z'n doelen probeert hij op verdomd gestoorde manieren te bereiken.
De ernst van zijn craziness komt vooral tot uiting als je naar hem SWITCHT nadat je een tijdje met Franklin of Michael op stap bent geweest (SWITCH is dé nieuwe feature van GTA V, en toegegeven, ze doen fucking briljante dingen met de drie hoofdrolspeler en het - voornamelijk - vrijelijk kunnen wisselen tussen de drie)

"Memorabeler, gestoorder, groter, grappiger en gewelddadiger dan ooit."

mijn favoriete hangplek

In het echte leven ben ik een braaf knaapje dat op tijd naar bed gaat, bij mijn boterhammetjes een glas karnemelk drinkt (goed voor de huid) en altijd denkt aan het belang van vrouw en kroost. In games is het daarom des te leuker om ongestoord 'the dog' uit te hangen.
Waar ik normaliter nog geen dollar uit zou geven aan een sleazy paaldansdame, heb ik als Franklin al menig dollar weggegooid (letterlijk) om indruk te maken op de ladies. Het leuke is dat je een private lapdance kunt nemen en als je bodyguards niet kijken, zelfs aan het lichaam van de vrouwkes mag zitten. Een zoveelste minigame dus waar Kratos alleen maar van durft te dromen. Je kunt ook flirten met de topless babes en zelfs een double-lapdance versieren (kost allemaal geld trouwens). Sommige dames zijn echter makkelijker dan anderen en vragen je om met ze mee naar huis te gaan. Tja, wie ben ik dan om dat te weigeren?



Als bijbaantje in de supermarkt is ie bivakkenvuller.

mijn favoriete hangplek

Ik ben een beetje verliefd geworden op Michaels huis in Vinewood Hills. Het is geen enorm paleis, maar wel lekker onbescheiden groot, de inrichting is typisch Amerikaans, denk 'tacky' gezellig, en in elke kamer zijn extreem veel details te vinden. Zoon Jimmy's kamer bijvoorbeeld is een donker gamersparadijs, gedomineerd door een enorm TV-scherm terwijl de overige muren volhangen met posters van onder andere 'Righteous Slaughter 7' (z'n favoriete game) en 'Drag-On 6' (aan de filmposter te zien een martial arts film). Maar ook Tracey's kamer verdient een nadere inspectie, net zoals het ruime zwembad en de classy master bedroom.
Het enige nadeel van Michaels crib is de ligging: het hangt een beetje aan de voet van de heuvels en het mist een weergaloos uitzicht, zoals het huis dat Franklin later in de game bemachtigd wel heeft. Want net zoals in het echte LA, is het uitzicht óver Los Santos het mooiste aan de stad.



Goede Tip/Advies

Die vraagtekens op je map zijn strangers of freaks, die na de eerste missie veranderen in een contact in je telefoon, of een letter op de kaart en dus een 'gewone' missie.



Los Santos heeft dus wel wat weg van Sao Paulo, schrijven Jan en Wouter.. Wist je dat in die stad zoveel mensen een geslachtsziekte hebben dat ze het ook wel Soa Paulo noemen?



De meeste gasten uit GTA V eten geen groenten uit blik. Omdat ze weten dat blikken kunnen doden.

LOOK CLOSER

- **De overval op de geldtruck is een duidelijke verwijzing naar de openingsscène van Michael Manns Heat (de filmklassieker met Robert deNiro en Al Pacino, baklap!)**
- **In de bioscoop kun je zomaar een Franse arthouse film over hermafrodieten gaan bekijken.**
- **Facebook heet in GTA V 'Lifeinvader'**
- **Gevonden op een site over de GTA-versie van Hollywood: 'Sequels, romantic comedy sequels, superheroes, CGI nonsense and one-dimensional androgynous vampiers. That's the Vinewood business model these days.'**
- **Lester verzamelt action-figures met namen als Brown Streak, Captain Spacetoy, The Barfs en Impotent Rage.**
- **Laat Trevor zes bier drinken en je zal zien dat er voor ieder biertje een andere animatie is.**
- **Een Mexicaans restaurant wordt als volgt 'aangeprezen': 'Taco bomb is Mexican food done right, the American way. One set of four basic ingredients offered in a hundred different formats, smothered in cheese.'**
- **Op een gegeven moment wordt er gesproken over een 'Eastern European gast uit Liberty City om in te huren voor een klus. Helaas 'he went quiet'. Driemaal raden over wie dit gaat...**

MIJN *SHOCK*-FACTOR

Ben ik geschokt door zaken in GTA V waarvan ik vind dat ze niet kunnen? Niet echt, al weet Trevor in de eerst helft van de game wel een aantal bizarre uitspraken en handelingen te doen die je nog heel lang bij blijven. De man is zo'n enorme smeerpijp, en ik had nooit verwacht dat hij juist daarom op een bizar verknipte wijze sympathiek wordt.

Oh ja, het moment dat ik een gangmember in een meatgrinder schoot waarna de boel rood kleurde, was bijna een wegkijkmomentje.

en je een kijkje krijgt in z'n zieke leventje.

Terwijl je Franklin vaak tegenkomt als hij wakker wordt of vloekend in de file staat en Michael meestal ruzie staat te maken met z'n familie of bij het zwembad ligt, zijn Trevors intieme momenten iets verontrustender. Zo kan je op hem inzoomen terwijl hij met ontbloot bovenlichaam in een fontein staat te kotsen, als hij uit een vuilnisbak staat te eten en zelfs op het moment dat hij achter een afvalcontainer luidruchtig zit te schijten. Deze gast is vleesgeworden WTF-heid... Man, wat een figuur.

Three is a crew

Maar Franklin, Trevor en Michael zijn niet alleen interessant als op zichzelf staande characters of in relatie met NPC's, ook als de drie bazen samenkomen, spettert en fikt het van de chemie en het charisma. Michael ziet Franklin namelijk een beetje als de zoon die hij nooit heeft gehad (Jimmy, zijn echte zoon, is namelijk een slampamper eerste klas) en bovendien hebben Michael en Trevor een zeer kleurrijk verleden met elkaar, wat er weer voor zorgt dat Trevor enigszins jaloers is op de relatie die Franklin aan het begin van de game met Michael heeft opgebouwd. Maar afgezien van de soapy ontwikkelingen, zijn de drie mannen op hun best met elkaar als ze shit overvallen, als ze een zorgvuldig voorbereid plan uitvoeren. Dát is namelijk het andere nieuwe ding van GTA V, dat perfect harmonieus samenkomt met de drie hoofdpersonen: heists, heists, baby. Deze grote overvallen, die naarmate de game vordert steeds grootser opgezet en extremer worden, zijn de missies waar je naartoe werkt, naartoe lééft, en waar (uiteindelijk) elk hoofdpersonage los van elkaar voorbereidende opdrachten voor doet. Zoals »

Goede Tip/Advies

Wees zuinig met je geld! Er zijn namelijk verdomd veel venues te kopen, en sommige daarvan kosten letterlijk miljoenen! Die Golf Club bijvoorbeeld is alleen voor miljonairs weggelegd.

MIJN *SHOCK*-FACTOR

Gelukkig is Rockstar ook met dit deel niet bang om controversieel te zijn, en dus mogen we aan het martelen slaan in GTA V. En dan bedoel ik niet het komische, cartoony soort dat we in games zoals The Punisher al tegenkwamen, maar redelijk realistisch gefolter, inclusief tanden trekken en waterboarden. Jawel, dat laatste is de favoriete marteltechniek van de Amerikanen in pretparken zoals Guantanamo Bay, waarbij er over een doek op het gezicht van de gemartelde constant water gegoten wordt, waardoor hij het gevoel krijgt dat hij verdrinkt. Deze scène heeft nog eens extra shock-waarde omdat degene die (door Trevor natuurlijk) gemarteld wordt, eigenlijk best een zielig mannetje is. En helemaal als hij startkabels op z'n tepels krijgt!





VIER REDENEN WAAROM GTA V GEEN 105 KRIJGT

1 De graphics. De trailers hebben ons enigszins een verkeerd beeld gegeven, want hoe groot en mooi de wereld van GTA V ook is, de graphics zijn wel degelijk current-gen. Dat ben je na een half uurtje overigens weer vergeten, maar het moet wel effe gezegd worden.

2 Het autorijden is wat meer arcade geworden dan in GTA IV, wat Wouter een nadeel vindt, maar Jan niet. Dagobert Meijroos is dan weer minder te spreken over hoe snel de auto's kapot gaan.

3 De personages worden in het begin heel sterk neergezet maar verliezen halverwege een beetje hun specifieke karaktertrekken en uitzinnigheid. Met name Tevor blijft (helaas) niet de hele game de volstrekte psychopaat zoals hij wel wordt geïntroduceerd. Ook houdt de chemie tussen de drie hoofdrolspelers niet de hele tijd stand.

4 Het gebeurt helaas nog wel eens dat de physics engine gekke dingen doet. We hebben auto's gezien die in de weg zakken of spontane, rare sprongen maken en een duikboot, vastgemaakt aan een helikopter, die geen ruimte meer had om te bewegen, en dus maar horizontaal ging stuiteren.

Altijd iets te doen

Vervelen hoef je je nooit in GTA V. Parachute springen, diverse races (op straat, off-road, op het water), yoga, jagen, golfen, darten, tennissen, meedoen aan een triatlon, lifters meenemen, een ATM overvallen en nog heel veel meer. Je zou bijna vergeten dat er ook nog verhalende missies zijn.

» maskers kopen, duikboten jatten en militaire installaties binnendringen, wat bewijst hoe San Andreaans GTA V is. En nee, gezien de setting is dit misschien niet heel verrassend, maar voor mensen zoals Wouter, die San Andreas als de beste GTA ooit zien met The Ballad of Gay Tony op een goede tweede plek, bijzonder goed nieuws. En Jan kan om deze redenen niets anders zeggen dan dat dit deel GTA IV met gemakt overtreft, wat natuurlijk de bedoeling is van een nieuw deel, dat het z'n voorganger surpassed. GTA V is memorabeler, gestoorder, groter, grappiger en gewelddadiger dan ooit. Het is GTA, met een hoofd-hoofdletter.

> **"Trevor is vleesgeworden WTF-heid... Man, wat een figuur."**

GTA: The Vice of Damned Tony

We hebben ons maanden, zo niet jaren, zitten verheugen op deze game. Een nieuwe GTA is niet een nieuw 'spelletje', zoals ouders, n00bs en onwetenden het met minachting (of afgunst?) noemen. Nee, het is je tweede leven voor een bijzonder aangename, bijna onaards vermakelijke periode. Niet omdat je zo graag een crimineel wil zijn, of dat je een aanbidder bent van geweld, maar omdat je gechoqueerd, verrast en weggeblazen wil worden door bizarre characters in extreme situaties in een gestoorde wereld. Al het slechte, zieke en foute van de mensheid wordt in een GTA verdigitaliseerd en aangeboden als een pretpakket, en dat is prachtig omdat het niet echt is. Zulke extreem hoge verwachtingen voor een entertainment-product zijn moeilijk waar te maken, vandaar dat GTA IV voor een aantal mensen ook een flinke teleurstelling was. Maar Rockstar is slimmer geweest met GTA V, heeft minder risico's genomen (het hebben van meerdere characters was al zo goed als geaccepteerd toen The Ballad of Gay Tony en The Lost and the Damned de goedkeuring van fans wegdroegen) en is minder eigenwijs geweest.

Het resultaat is een verzameling van de allerbeste elementen uit GTA's illustere loopbaan, uitgesmeerd over het grootste, meest levendige gebied dat we ooit bezocht hebben in een free-roaming titel, gedragen door een reeks onvergetelijke, kleurrijke idioten. Welkom in de duistere kant van je brein. We gaan ervan uit dat je wel even blijft.

Trippen in GTA

Het zou me niets verbazen als Amerika massaal gaat vallen over de hoeveelheid drugs die gebruikt wordt in GTA V. Trevor kan benzine snuiven, waarna hij out gaat, het beeld zwart wordt en hij totaal ergens anders ontwaakt. Daarnaast zijn er de nodige drugsdeals, waarbij de shit natuurlijk ook geproefd moeten worden.

Ik kom in iets spoiler-gevoeligere wateren als ik het over een speciale stranger/freak heb die alle drie de hoofdpersonages een joint aanbiedt. Franklin, Trevor en Michael reageren stuk voor stuk totaal anders op deze ultra-skunk, wat echt fucking hilarisch is, en misschien wel de meest Saints Row-achtige gameplay ooit in een GTA oplevert. Hoewel GTA, als oervader van de free-roamers, eigenlijk niet eens van Saints Row zou kunnen jatten, al zou Rockstar het willen!

Goede Tip/Advies

Tijdens chases/achtervolgingen is het handig om op de mini-map uit te zoomen, zo heb je meer overzicht op het wegennet en/of beter het idee waar je target heen probeert te vluchten.

Goede Tip/Advies

Switch tijdens heists niet alleen van perspectief op het moment dat de game het wil, maar ook op momenten dat het jou zint. Het is namelijk erg leuk om de actie vanuit meerdere perspectieven te bekijken.



In Amerika is het vaak zo ontzettend druk op de weg dat je alleen van rijbaan kan verwisselen als je de auto naast je koopt.

SCORE 100 — **Geloof de hype!**

WOUTER JAN

Wij gokken dat GTA V 100 uur 11 minuten en 25 seconden leuk blijft, zonder dat je GTA Online meerekent. Let op! Dit is een ruwe schatting.

100+ UREN

18

BASICS
FREE-ROAMING GAME
ROCKSTAR GAMES / ROCKSTAR NORTH
1 SPELER
OUT NOW

HEEFT 3D-GAMING NOG TOEKOMST?



De laatste tijd horen we nog maar weinig over 3D-gaming, en zo zit onze technerd Florian bij gebrek aan vette content verdrietig achter zijn 3D-brilletje naar zijn 3D-TV te kijken. Is gamen in drie dimensies nu al gestorven?

VAN DE HYPE IS NIETS MEER OVER

Vooral Sony heeft een tijdje heel hard geroepen dat 3D-gaming zo ongeveer de beste uitvinding sinds gesneden brood en de opblaaspop zou zijn. De PS3 was dan ook de eerste console die 3D-gaming mogelijk maakte en aanvankelijk kwamen er ook best een paar tof uitziende 3D-games uit (zie kader). Microsoft volgde al snel en maakte de Xbox 360 geschikt voor 3D-games. De vetst uitziende 3D-games verschenen logischerwijs op het krachtigste platform: de PC.

Dat kracht belangrijk is bij het afspelen van 3D-games komt omdat het beeld als het ware twee keer gegenereerd moet worden. De game wordt dus praktisch twee keer zo zwaar. Omdat consoles daar moeite mee hebben, worden de spellen 'gedowngrade' maar daardoor ook een stuk minder strak.

Dat nadeel kent een (dikke) PC niet. Sowieso heb je op de PC het voordeel dat de games 3D niet native hoeven te ondersteunen, want er is genoeg software te vinden die dat voor je doet. Toch is die hele 3D buzz inmiddels ook op de PC flink weggezakt.

BRILLETJE

Het grootste probleem van 3D is voor velen dat je er nog steeds een speciaal brilletje voor op je hoofd moet zetten. Alleen op de 3DS is een bril niet nodig, maar toch zetten een hoop gamers op die handheld het 3D-effect uit omdat

MAARTEN, WOUTER & SAMUEL OVER 3D

Heb je een 3D tv/monitor?

Nee, want het feit dat je een brilletje nodig hebt, houdt me echt tegen. Wat als je een stel vrienden over de vloer hebt? Dan moet ik dus vijf van die dingen hebben? Daa-haaag!

Yeah! Een Samsung 50 inch 3D-TV.

Nee, want ten eerste vind ik die krengen nog veel te duur, en ten tweede geloof ik gewoon niet dat 3D een daadwerkelijke grote toevoeging zal zijn aan mijn leven.

Speel je weleens games in 3D?

Nee, bijna nooit.

Zelden. Alleen Stardust HD vind ik zo bruut in 3D dat ik het regelmatig oppak om gloeiende explosiespetters in m'n gezicht geblazen te krijgen.

Ik speel alleen 3D-games op mijn 3DS, waarbij ik merk dat ik niet eens de helft van de tijd daadwerkelijk het effect aan heb staan.

Kijk je in de bios graag naar een 3D film?

Dat dan weer wel! Dat vind ik een extra reden om naar de bios te gaan, al blijf ik een hekel aan die brilletjes houden. Een groot scherm met ultra HD vind ik interessanter.

Omdat ik een Pathé Unlimited GOLD pas heb, kies ik toch altijd voor de 3D-versies van bioscoopfilms. Een film in iMAX en 3D, dat is toch wel een belevenisje, hoor!

Ik zie weleens een film in 3D in de bioscoop als filmfan zijnde, maar ook daar loop ik bijna altijd mopperend de bioscoopzaal uit omdat ik weer extra geld heb moeten neerleggen voor een functie die uiteindelijk geen reet heeft uitgemaakt.

Wat vind je van de techniek?

Het is een verouderde techniek. 3D zal pas slagen als je geen bril meer nodig hebt.

Mijn dimensie is er nog maar zelden echt door gerocked. Avatar was ontzettend bruut, maar sindsdien heeft film noch game aan die ervaring weten te tippen.

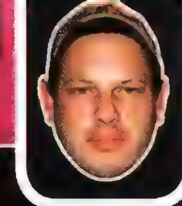
Dat 'kijkdooseffect' vergeet je binnen enkele seconden weer! Ik wil dat het 3D niet 'naar binnen', maar 'naar buiten' werkt; ik wil dat het 3D-effect niet subtiel wordt toegepast, maar dat het overduidelijk in m'n gezicht wordt gedrukt!

Zou je 3D-ondersteuning graag weer terug willen zien op de next-gen consoles?

Nee, ik zit daar totaal niet op te wachten.

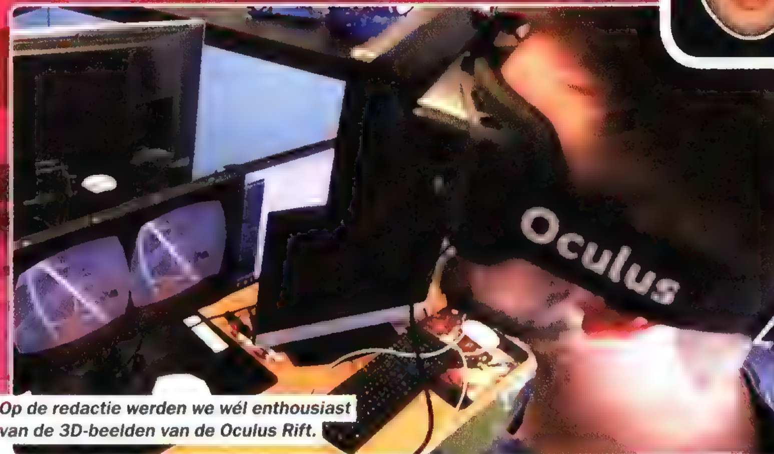
Ik zou het best nog een kans willen geven. Heb die fokkin' 3D-TV natuurlijk niet voor niets!

3D mag best blijven van mij, maar men moet er lol mee leren hebben. Laat die shit maar op mij afkomen, letterlijk en figuurlijk!





De film Avatar zorgde aanvankelijk voor een hype op 3D-gebied.



Op de redactie werden we wél enthousiast van de 3D-beelden van de Oculus Rift.



Voor velen het grootste obstakel om van 3D te kunnen genieten: het verplichte brilletje.

Zonder 3D-bril zie je een plaatje op deze wijze. In dit geval mét 3D-bril ook...

de games er minder mooi door worden en de 3D-optie vooral de kijkhoek verpest.
Als je op TV's vanuit alle hoeken 3D zou kunnen zien zonder bril, zou het voor veel meer mensen interessant worden. Dat dit vooralsnog niet kan, heeft meer met de hardware dan met de techniek zelf te maken. 3D-films zien er in de bioscoop immers wel goed uit, helemaal in Imax. Zullen de next-gen consoles 3D nog een boost kunnen geven?

HOOP

De PS4 en Xbox One zijn beide krachtig genoeg om games in full HD en 3D af te spelen, maar op de een of andere manier hoor je Sony en Microsoft er niet over. Geen van de aangekondigde games voor de next-gen consoles heeft 3D-ondersteuning en dat is toch opmerkelijk. Ondanks dat de technische mogelijkheden er zijn, lijkt de interesse van Sony, Microsoft en developers totaal verdwenen.
Er zijn nog twee sprankjes hoop voor 3D. De eerste is de komst van de 4K TV's. Deze Ultra HD-TV's hebben een resolutie van 3840x2160 en dat maakt het 3D-effect een stuk mooier. Zodra deze TV's betaalbaar worden, zal de vraag naar 3D-content weer even stijgen.
De tweede is de Oculus Rift, een virtual reality bril die 3D-beelden op een spectaculaire manier kan weergeven. De Oculus Rift wordt nu alleen nog maar ondersteund door de PC, maar zodra de PS4 en Xbox One de VR-bril gaan ondersteunen, zullen games weer in 3D worden ontwikkeld. Dat zou goed nieuws zijn voor iedereen met een 3D-TV!

ONZEKER

De toekomst van 3D-gaming is al met al onzeker. Twee jaar geleden kon je geen Sony presentatie binnenlopen, zonder dat er een 3D-bril in je hand werd gedrukt, maar tegenwoordig gebeurt dat nooit meer. Op de E3 werd me verteld dat de PS4 3D-games ondersteunt, maar dat het de keuze van de developers is of ze hun games in 3D willen ontwikkelen.
Het wordt dus duidelijk niet meer gepushed door Sony en voorlopig komen er voor de PS4 dan ook geen 3D-games uit. Ook niet voor de Xbox One trouwens... ✖



Veel gebruikt bij de 3DS: het schuifje om het 3D-effect uit te zetten...

DE VETSTE 3D-GAMES

- WipEout HD (PS3)
- Motorstorm 3D Rift (PS3)
- Super Stardust HD (PS3)
- Uncharted 3 (PS3)
- Killzone 3 (PS3)
- Gran Turismo 5 (PS3)
- God of War: Origins Collection (PS3)
- Crysis 3 (PS3/Xbox 360)
- Assassin's Creed 3 (PS3/Xbox 360)
- Call of Duty: Black Ops 2 (PS3/Xbox 360)
- Batman: Arkham City (PS3/Xbox 360)
- Gears of War 3 (Xbox 360)
- Halo: Combat Evolved Anniversary (Xbox 360)



Super Stardust HD is in de ogen van Wouter de beste 3D-titel.

LOST PLANET 3



Hadden we eindelijk een mooie zomer, moest Florian z'n winterjas, muts en handschoenen uit de kast trekken om de vrieskou van Lost Planet 3 te trotseren. Maar die gast moet niet zeiken, want hij drinkt z'n dagelijkse kratje Red Bull ook altijd ijskoud.

REVIEW

PC | XBOX 360 | PS3

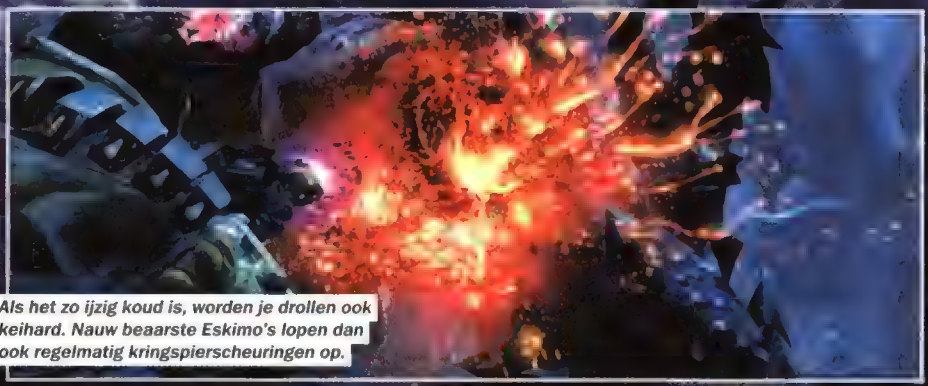
De wereld zoals we die kennen gaat in rap tempo naar de kloten. Wij mensen hebben de aarde verkracht met oorlog en vervuiling, en het duurt niet lang meer voordat de planeet onleefbaar is geworden. Wetenschappers hebben echter een planeet ontdekt (E.D.N. III) waar de mensheid een nieuw bestaan zou kunnen opbouwen. Het is op E.D.N. III alleen nog veel te koud om er te kunnen overleven, en daarom worden er speciale eenheden naar de planeet gestuurd om thermal posts te installeren, die de boel een beetje kunnen opwarmen.

Prequel

Jij speelt met Jim Peyton, een kolonist die er al snel achterkomt dat E.D.N. III niet onbewoond is, maar de thuisplaneet blijkt te zijn van de Akrid, een ras van zwaar agressieve insectachtige beesten die niet blij zijn met de komst van de mens. Zo beland je al snel in een strijd op leven en dood, en kom je er gaandeweg achter dat er veel meer aan de hand is met E.D.N III en het thermal post-project.
Lost Planet 3 is een prequel op de eerste twee delen (de oorlog met de Akrid was daarin al gestreden) en dat is aan het begin van de game best effe raar. Over het verhaal zelf wil ik niet al te veel spoilen, maar spelers van de eerste twee delen zullen merken dat de gebeurtenissen in deel 3 goed in relatie staan tot het algehele plot, en ik weet zeker dat je af en toe je bek zal opentrekken van verbazing.

weetje • weetje

Lost Planet 3 mag je geen horror survival game noemen, maar spannend is het af en toe zeker! Donkere grotten en onheilspellende geluiden doen het altijd goed.



Als het zo ijzig koud is, worden je drollen ook keihard. Nauw beaarste Eskimo's lopen dan ook regelmatig kringspierscheuringen op.



Voor die Eskimo's is het trouwens te hopen dat het meevalt met de opwarming van de aarde. Voor je het weet hebben ze in hun iglo's helemaal geen privacy meer.

RPG-elementje

Lost Planet 3 heeft wat meer open world gameplay dan de eerste twee delen. Je hebt een gigantisch spaceship als thuisbasis van waaruit je quests kan aannemen. Daarnaast zijn er hier en daar NPC's met sidequests en winkeltjes waar je de wapens en uitrusting van Jim Peyton kan upgraden. De game krijgt hierdoor een mini maal RPG-elementje, maar dieper dan dit gaat het niet. Het geeft je gewoon wat extra dingetjes te doen naast de main story en het is meteen een goede reden om je mothership af en toe te bezoeken.
Zodra je het schip verlaat, beland je in een ijskoude bevroren wereld, waarin je vrij bent om te gaan en staan waar je wil. Een van je weinige hulpmiddelen daarbij is je Rig, een soort grote mech die, in tegenstelling tot in de eerste twee delen, (nog) niet is uitgerust met machineguns en rocketlaunchers maar slechts over een boor en een klauw beschikt. Die laatste twee heb je nodig om grondstoffen te verzamelen, maar bijvoorbeeld ook om de weg vrij te maken van ijsbrokken, zodat je er langs kunt.
De Rig-gameplay is aardig uitgewerkt, maar voelt hier en daar toch een beetje clunky aan. Omdraaien met het ge-



Tijdens m'n vakantie naar het noorden van Finland was het zo koud dat ik een elektrische deken kocht. De eerste dag sloot ik 'm per ongeluk aan op de broodrooster. Om de paar minuten schoot ik m'n bed uit!



In de winter van 1963 was het in Nederland zo koud dat mijn opa een tand brak bij het eten van z'n soep.

vaarte duurt erg lang en de topsnelheid had ook wel wat hoger mogen liggen. Gelukkig speel je het grootste deel van de game te voet en dat werkt op zich prima.

Uitdaging

Lost Planet 3 voelt aan als een gestroomlijnde third-person shooter. De vijanden zijn interessant genoeg om geboeid te blijven killen, al zijn het er in totaal niet heel veel. Wat meer species had de game geen kwaad gedaan, al moet ik er bij zeggen dat sommige bossbattles goed zijn bedacht en je oprecht een benauwd gevoel geven.

De wapens zijn vrij standaard met een pistool, machinegeweer, shotgun, sniper en meer van het bekende werk, maar ze doen wat ze moeten doen. De wapens kun je upgraden en dan is het best lekker knallen geblazen.

"Het is een nogal standaard third-person shooter geworden."

Er is een coversysteem, maar door de bewegelijkheid van de vijanden is stilzitten niet echt een optie. Het is vooral een kwestie van rondlopen en schieten tegelijkertijd, maar dat levert vanwege de lage moeilijkheidsgraad zelfs in de Hard Mode weinig problemen op. Aan het einde van de game wordt het bij vlagen iets pittiger, maar over het algemeen ren je letterlijk door de game heen. Een beetje meer uitdaging was leuk geweest.

Standaard

De story missions zijn redelijk afwisselend: 'vind grondstoffen, onderzoek een bepaald gebied, zoek aanwijzingen, infiltreer in Akrid-territory', maar niet heel verrassend.

De sidequests zijn van hetzelfde laken een pak met opdrachten als 'zoek een bepaalde grondstof', en 'sloop een X aantal vijanden voor DNA samples'. Je verdient met de sidequests wel aardig wat energie, dat als betaalmiddel dient in de game. Je blijft hierdoor de missies aannemen, maar heel origineel is het dus allemaal niet.

Dat is gelijk ook het grootste probleem van Lost Planet 3. De game zit prima in elkaar en speelt vanwege de goede gameplay mechanics heerlijk weg, maar het is een nogal standaard third-person shooter geworden.

De vijanden en de setting van de game zijn weliswaar allesbehalve standaard, maar na verloop van tijd treedt in dat opzicht toch gewenning op en dan blijft er niet veel meer over dan een technisch goede game waarvan je er vermoedelijk al heel wat gespeeld hebt.

Main character

Lost Planet 3 krijgt om bovengenoemde redenen geen Gold Award van mij, en ook het verhaal en de graphics hebben daar niets aan kunnen veranderen. De game draait op de Unreal Engine, waardoor het er allemaal okay uitziet, maar echte eye candy is het niet.

Verhaaltechnisch is het vooral jammer dat hoofdpersoon Jim Peyton een duffe rukker is. Hierdoor krijg je nauwelijks connectie met je main character, iets dat zeker bij verhalende third-person games heel belangrijk is. Maakt dit alles van Lost Planet 3 een slechte game? Nope, maar hot stuff is het letterlijk en figuurlijk ook niet. ✪

weetje • weetje

In de door mij gespeelde reviewcode zat de lipsync in de cutscenes er soms helemaal naast. Hopelijk is dit opgelost in de retailversie, anders moet er zeker een patch voor komen.

UITBESTEED

Lost Planet 1 en 2 werden ontwikkeld en uitgebracht door Capcom, maar deel 3 is ontwikkeld door Spark Unlimited, bekend van Legendary en de eerste Call of Duty voor de console. Het lijkt een nieuwe trend bij Capcom, want bij de laatste Devil May Cry werd de ontwikkeling ook extern gedaan. What's next? De uitbesteding van Resident Evil en Street Fighter?





Oymyakon in Siberië is het koudste stadje ter wereld. Criminelen die daar worden gearresteerd, smeken om de elektrische stoel.

SCORE 72

Lost Planet 3 is een prima third-person shooter voor tussendoor, zeker als je nog nooit een Lost Planet game hebt gespeeld. Voor de fans is het meer van hetzelfde, maar het blijft een lekker knalfestijn.

FLORIAN



Je speelt 'm uit in een uur of tien, maar als je alles wil ontdekken en verzamelen, kun je daar nog eens vijf uur bij optellen.

10 UREN

BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
SPARK UNLIMITED / CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW



RAYMAN LEGENDS

Ooit scoorde Rayman hoog op het lijstje der platformhelden, maar dat was van korte duur. Na een briljante start in 1996 was er op Origins na (2011) weinig dat het ledemaatloze kereltje onderscheidde van een eendagsvlieg. Tot de komst van Rayman Legends!

Het was 1996. Een zwoele zomeravond in augustus. Ik was een strontvervelende 14-jarige puber die alles kut vond. Gamen was eigenlijk het enige dat me nog kon boeien, maar toen m'n broertje binnenkwam met Rayman in z'n hand kon ik niets anders dan hem recht in z'n gezicht uitlachen. 'Rot op met die troep joh, die shit is voor kleine kinderen!' Boy, was I wrong.

Perfecte combo

De stijl, de humor, de graphics en vooral de gameplay waren spot-on. Ubisoft had een perfecte mix gevonden van alles wat een platformgame zou moeten hebben.

Niet één van de 3D Rayman games in de jaren daarna heeft ooit nog het niveau van het eerste deel gehaald, maar twee jaar geleden kwam Ubisoft met een aangename verrassing in de vorm van Rayman Origins, een platformer die de basics weer helemaal goed had, met als extra een toffe co-op optie. Origins liet zien dat ze bij Ubisoft nog steeds weten hoe je een vette Rayman game moet maken, en met Rayman Legends zetten ze nu zelfs een nieuwe standaard voor 2D platformers.

Vertrouwd

Voor de mensen die Rayman Origins hebben gespeeld, zal Legends vertrouwd aanvoelen. Het is nog steeds een 2D sidescrolling platformgame en je bent opnieuw op een quest om alle vrolijke beestjes te bevrijden uit de klauwen van duistere vijanden.



Kom je niet vaak tegen in platformgames: stelt gameplay.



Als Rayman zich heel snel naar beneden laat glijden, mist ie dus dat lekkere gevoel tussen z'n benen...



Heeft Rayman eigenlijk hurken?

Het grote verschil zit 'm in de inhoud. Rayman Origins was al een grote game, maar de gigantische hoeveelheid content in Legends is bijna belachelijk. Er zit een shitload aan nieuwe levels in, een stapel aan unlockable characters met eigen moves, een extra vijfde character die je ingame kunt besturen, unlockable time trials, dagelijks nieuwe challenges, 'creatures' die je kunt verzamelen, minigames, speciale music levels, je kunt je vrienden uitdagen, levels van Origins zitten geremasterd in Legends... het houdt niet op!

> **"Ik heb zelden zo'n strakke platformer gespeeld."**

Timing

De levels zijn zo goed ontworpen dat het elke keer weer een feest is voor je ogen, maar ook de gameplay zit zo geniaal in elkaar dat je bijna automatisch door de levels glijdt. Toch wordt het natuurlijk wel lastiger gedurende de game, vooral op het gebied van timing. Je moet precies op het juiste moment de juiste afstand springen, ondertussen de collectibles pakken, weten wanneer je moet rennen en bepalen hoe je de badguys afmaakt. Heel soms voelt het zelfs licht frustrerend als je hetzelfde stukje steeds opnieuw moet doen, maar als je de flow van het level doorkrijgt, is de voldoening des te groter. Gamers leven voor dit soort adrenaline shots!

De game kan met max vier spelers gespeeld worden en dan is het op intense momenten weleens wat chaotisch, maar op deze kommaneukerige details na heb ik zelden zo'n strakke platformer gespeeld. Die maffe gast zonder armen en benen kan op deze manier nog heel lang mee.

weetje • weetje

De leukste minigame is Kung Foot, waarin je tegen elkaar kunt voetballen. Met maximaal vier spelers moet je proberen de bal in het doel te krijgen, maar je kunt ook elkaar de hersens inslaan. Ik heb gehuild van het lachen.

SCORE 93

Rayman Legends is de beste Rayman game ooit en de beste 2D sidescrolling platformgame in jaren. Vooral met wat vrienden op de bank is dit een aanrader, maar ook alleen is het een geweldige ervaring. Niet over nadenken, kopen!

FLORIAN



Als je alles wil zien en unlocken, ben je daar zeker 25 uur mee bezig, maar de co-op fun is tijdloos.

25+ UREN

BASICS

- PLATFORMGAME
- UBISOFT MONTPELLIER / UBISOFT
- 4 SPELERS
- OUT NOW



DIABLO III

Meer dan een jaar na de release op PC was Ward wel zo'n beetje klaar met Diablo III... totdat hij 't hack & slash-festijn dertig uur op een console speelde. Nu is hij opnieuw verslaafd en speelt ie tot ieders verbazing de game zelfs liever op de console.



Ik heb zo'n driehonderd uur in de PC-versie van Diablo III zitten en was er eigenlijk wel klaar mee. De game viel me uiteindelijk tegen, en dat had alles te maken met de povere loot die me het gevoel gaf altijd van het veilinghuis gebruik te moeten maken.

De console-versie heeft echter geen veilinghuis, maar wel loot om je vingers bij af te likken! Dit gecombineerd met een sterk aangepaste user interface waardoor de game supersoepel speelt met een controller, is de reden voor mijn hernieuwde verslaving aan Diablo III, en maakt dat ik 'm zelfs liever op console speel. En dat had ik helemaal niet zien aankomen.

Epic loot

Iedere keer dat ik een oranje straal richting hemel zag schijnen (ten teken van een zeer bijzondere vondst), slaakte ik een gilletje van genot. Op PC vond ik maar weinig van die unieke Legendary items. Op de console vond ik er zo'n twee per act! En het mooie is, iedere drop houdt rekening met je class, waardoor ik bijna elke Legendary verdomd goed kon gebruiken.

Dat is wat ik wil, dat is waar ik blij van word en waarom ik elke keer de controller weer met plezier oppak. De kans op een prachtige drop lijkt altijd aanwezig en dat houdt het interessant om verder te spelen.

> **"Een schoolvoorbeeld van hoe je een game van PC naar console brengt."**



Craften

Het ontbreken van het veilinghuis op de console heeft meer voordelen dan betere loot. De artisans die edelstenen en items voor je kunnen craften, komen op deze manier ook beter tot hun recht en je gaat er ook meer gebruik van maken dan op de PC.

Je koopt niet effe een dikke edelsteen van iemand, of een dik wapen om jezelf verder te helpen. Nee, je bent aangewezen op jezelf, je vrienden, je artisans of een aardige onbekende tijdens een multiplayer potje, en dat maakt dat de game je veel meer voldoening geeft.

Interface

In plaats van een raster met items zijn je verzamelde spullen in de consoleversie onderverdeeld per type. Zo kun je makkelijk spullen vinden en ze vergelijken met de items die je al hebt. Het is in het begin effe wennen, maar werkt uiteindelijk uiterst effectief.

Datzelfde geldt voor de besturing. In het begin liep ik nog een beetje onwennig te klooien met mijn barbarian en vond ik 't een raar idee dat je op de console ook koprollen kan maken voor een evasion buff, maar inmiddels wil ik niet anders meer.

Diablo III voor de console is een schoolvoorbeeld van hoe je een game van PC naar console brengt, al moet ik toegeven dat een ranged class met muis en toetsenbord toch iets lekkerder speelt.

weetje • weetje

Diablo III kun je op de console met vier man splitscreen spelen en daarbij kun je gewoon bij iemand in de game springen zonder dat deze een nieuw spel hoeft te starten.

'Blood Clan Mauler'... de perfecte naam voor een sjoelvereniging.



SCORE 88

Dit is de versie die ik op de PC had willen spelen; zonder een veilinghuis en met epische loot. Wat ben ik blij dat Blizzard deze game naar de consoles heeft gebracht.

WARD



Had ik deze versie een jaar geleden gehad, dan had ik er sowieso meer dan die driehonderd uur in gestoken.

300+ UREN

BASICS

HACK & SLASH
BLIZZARD ENTERTAINMENT
4 SPELERS
OUT NOW

REVIEW · PS3 · XBOX 360



SUDA51

PERVERSE DWAAS OF BRILJANTE REBEL?

"Mr. Suda will see you now", zegt een streng uitziende dame in een mantelpakje tegen mij met monotone stem. De dame is de definitie van zakelijkheid; moeilijk te begrijpen dat zij voor een uitgever van videogames werkt.
Ik loop de kamer binnen en zie drie Japanners zitten. Ik zet mijn kopje koffie op het tafeltje neer en steek mijn hand uit om me voor te stellen. De Japanner in het midden negeert mijn hand en grijpt naar het kopje koffie. "Ahhh, thanks! Delicious!", zegt hij met een dik Japans accent terwijl hij het kopje naar z'n mond brengt. Verbaasd zoek ik naar een manier om 'sorry, dat is mijn koffie' te zeggen, maar plotseling beginnen de drie Japanners te schaterlachen. Het kopje koffie wordt teruggezet en de koffiedief steekt alsnog z'n hand uit om me te begroeten.
"Goichi Suda", zegt de grappenmakker, met de meest aanstekelijke glimlach die ik ooit zag.

UNIEK EN INTERESSANT

Suda51 is precies het tegenovergestelde van die strenge, kille zakenvrouw. Hij is energiek, expressief, constant vrolijk en gekleed in een spijkerbroek en t-shirt. Hij is rebels, een kind dat van gekke dingen bedenken zijn beroep heeft weten te maken. Dat hij in de game-industrie werkt is dus géén verrassing. Wél enigszins verrassend is dat deze zelfde vrolijke gast een paar van de meest fucked-up games ooit heeft gemaakt.
Suda51 zou wat dat betreft de Japanse bastaardzoon van Quentin Tarantino, David Lynch en Takashi Miike kunnen zijn, en wat je ook van zijn games vindt, je kunt niet ontkennen dat ze stuk voor stuk uniek en interessant zijn.
De eerste paar vragen van mijn interview gaan over zijn laatste game, Killer is Dead, maar al gauw verschuift de focus helemaal naar de man zelf.

HERSENKRONKELS

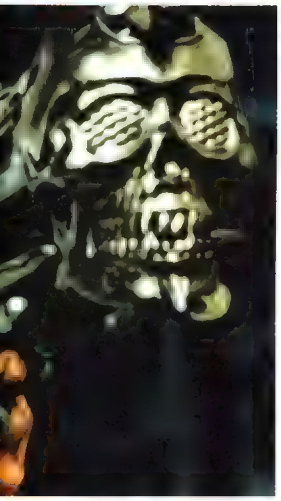
"Heb je wel eens de neiging om 'normale games; te gaan maken om zo meer spellen te verkopen?", val ik meteen met de deur in huis.
"Neuh. Mijn missie is enkel nieuwe games maken; nieuwe ervaringen waar nieuwe gameplay in zit. Ik zou graag willen dat meer mensen mijn games spelen, maar om massa's te bekoren, moet je dingen maken waarvan bekend is dat ze werken; je moet ergens gaan waar anderen al geweest zijn. Zo iemand ben ik niet."
Gelukkig zijn er genoeg mensen die zijn hersenkronkels wél waarderen. Mensen wiens verbeelding geprikkeld moet worden en niet slechts hun zintuigen. Maar is Suda z'n focus niet een beetje heel erg... hipster?
"De waarheid is nou eenmaal dat mensen over het algemeen meer bezig zijn met dingen waarvan ze weten dat ze het leuk vinden dan dat ze vrijwillig hun horizon verbreden. Mijn kleine fanbase is daarom awesome. M'n fans zijn loyaal. Trouw. Intelligent. Open-minded. Ze waarderen het nieuwe en het rare, en laten dat ook duidelijk blijken.
Ik focus me dus liever op het creëren van unieke games dan op het creëren van een grotere doelgroep. Dat eerste is immers ook het enige wat ik echt kan, dus dat zal ik tot mijn dood blijven doen. En daarna óók. Want als ik ooit het loodje leg, dan word ik gewoon een geest die vervolgens het lichaam van een ander overneemt om verder te kunnen werken. Ha!"

SEKSUELE ELEMENTEN

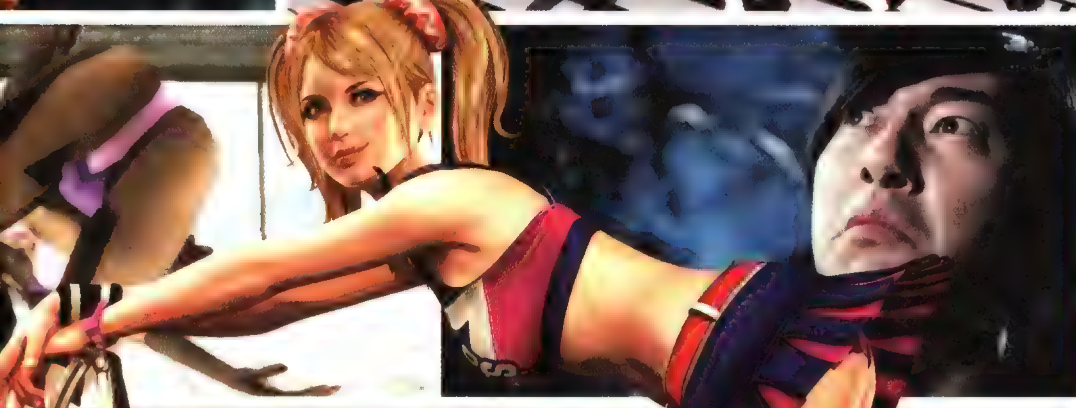
Weer schaterlacht de spellenmaker, terwijl hij met z'n vingers spookachtige gebaren maakt. Ik kan m'n lach niet inhouden, want in m'n hoofd zie ik al voor me hoe hij als spook ook stiekem naar douchende vrouwen kijkt. Ik heb z'n games immers gespeeld; hij heeft best een dirty mind. Prachtig, vind ik dat.
"Je hebt gelijk dat in bijna al mijn games wel seksuele elementen zitten. Maar seks is gewoon een thema dat visueel en qua verhaal goed werkt, net als geweld, wraak, stijl en liefde.
Maar ik wil niet alleen op die thema's terugvallen; er zijn ontelbare thema's die ik nog wil verkennen. Ik kan je mijn plannen voor toekomstige games niet verklappen, haha, maar, okay, deze krijg je van me: ik wil heel graag nog een keer een game maken over worstelen. Mijn allereerste game ooit (Super Fire Pro Wrestling 3 Final Bout - red.) was een worstelgame, maar zoiets bedoel ik niet. Ik wil graag echt een keer een worstelaar als hoofdpersoon hebben en zijn avonturen in











een game verwerken, een beetje zoals Darren Aronofsky dat deed met zijn film The Wrestler."

PERVERSELING

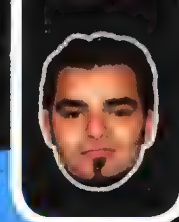
Ik zie z'n ogen glinsteren. Hij heeft overduidelijk een nostalgisch momentje. Denkt hij aan iets uit z'n jeugd? Wilde hij vroeger wellicht worstelaar worden? Ik vraag hem of zijn games autobiografisch zijn of wellicht juist een representatie van zijn verlangens, en doe mijn best daarmee vooral níet te suggereren dat ie dus een beetje een perverseling is.

"Ik maak mijn games vooral vanuit mijn eigen perspectief als gamer. Ik game zelf nog heel veel, en mijn verlangens en ideeën over games hebben daarom heel veel invloed op de scenario's die ik schrijf. Ik wil dat mijn games leuk zijn voor anderen, maar ik wil in eerste instantie dat de game leuk wordt voor mezelf. Als ik een concept zelf niet interessant, origineel, hilarisch of confronterend genoeg vind, dan ga ik er niet eens aan beginnen."

Opnieuw lacht hij hardop. Voordat hij uitgelachen is vraag ik: "En? Is jouw hoofd ook daadwerkelijk een interessante, originele, hilarische en confronterende plek?"

Suda51 is even een seconde stil, bijna alsof ik deze keer zíjn koffie heb afgepakt. Vervolgens graait hij naar zijn opvallende business card en overhandigt die aan mij. "Bedankt voor dit interview. Nee, echt, bedankt", zegt hij met een brede glimlach terwijl de strenge zakenvrouw mij gebaart snel de ruimte te verlaten.





DE BESTE GAMES VAN SUDA51

Michigan: Report from Hell (PS2, 2004)
Een survival-horrorgame als geen ander. Je stapt in de schoenen van een cameraman die voor een nieuwszender een duister fenomeen probeert te onderzoeken. Hierdoor bestuur je als speler continu de camera. Uniek spelletje.



Killer7 (GameCube, PS2, 2005)
Suda z'n magnum opus, waarin één oude man zeven gespleten persoonlijkheden heeft die allemaal in te zetten zijn als unieke huurmoordenaars. Vijftig procent on-rail shooter, vijftig procent point 'n click adventure, honderd procent mindfuck. Wellicht de meest trippy game ooit gemaakt.



No More Heroes (Wii, 2008)
Open-world game waarin een nerd een beam katana ("hoest*lightsaber*hoest") wint en vervolgens besluit om de beste huurmoordenaar te worden door de tien besten op te zoeken en te verslaan. De enige Suda51-game die een direct vervolg kreeg (No More Heroes 2: Desperate Struggle).



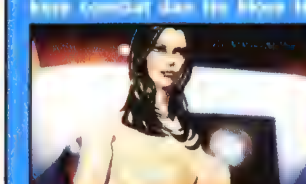
Shadows of the Damned (Xbox 360, PS3, 2011)
Duistere third-person shooter waarin demonenjager Garcia 'fucking' Hotspur afreist naar de hel om zijn vriendin te bevrijden van de duivel. Ondanks de horror-vibe bevat de game ook segmenten waarin bijvoorbeeld de zwevende schedel Johnson verandert in een gigantische, erectieverwekkende gun, genaamd 'The Big Boner'.



Lollipop Chainsaw (Xbox 360, PS3, 2012)
Hack 'n slash-titel waarin de rondborstige cheerleader Juliet het tegen zombies moet opnemen met een kettingzaag… en het verwijderde, levende hoofd van haar vriendje. Dit is Suda's meest succesvolle game tot op heden, met meer dan 800.000 verkochte exemplaren.



Killer is Dead (Xbox 360, PS3, 2013)
Suda z'n beste game sinds Killer7. Heeft strakkere combat dan No More Heroes en Lollipop Chainsaw, het duistere randje van Shadows of the Damned en de bizarre storytelling van Killer7.

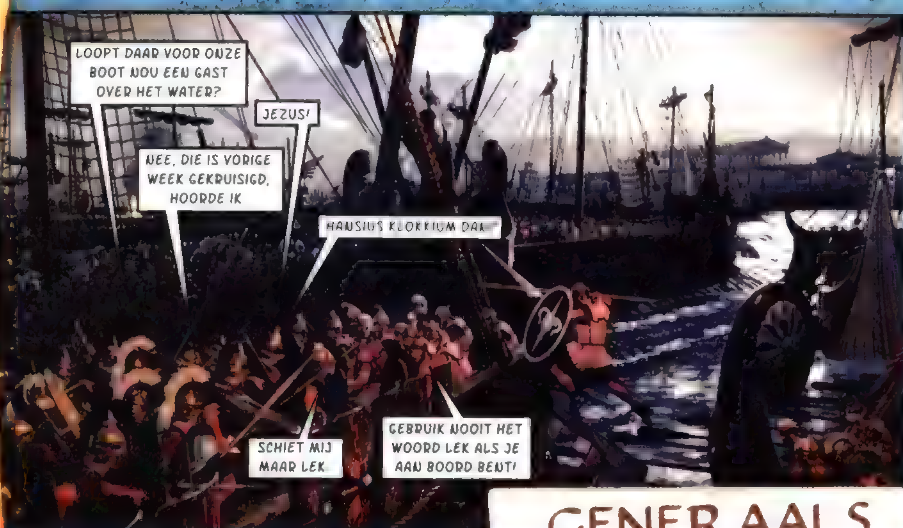


TOTAL WAR ROME II

GOLD AWARD

De strategen van Creative Assembly hoef je niks meer wijs te maken, die mannen kennen hun krijgskunstpappenheimers als geen ander. De belangrijkste vraag die bij Jan en iedere RTS-liefhebber op de lippen brandt, is dan ook: is dit de beste Total War aller tijden?

Total War: Rome II is de logische terugkeer van het Britse Creative Assembly naar hun meest succesvolle game uit de serie. Sinds TW: Rome (1) smeken fans al om dit vervolg. Niet zo gek, want het tijdperk is enorm intrigerend.
Het politieke gekonkel tussen families, de machtspelletjes in Rome zelf en het enorme rijk met zijn opstanden, brandhaarden en verschillende stammen zorgen voor een broeierige smeltkroes van heb ik jou daar.
De trouwe achterban heeft natuurlijk allang besloten dat ze dit deel gaan halen, maar ik wil juist de twijfelaars over proberen te halen om deze game eens te gaan proberen. Het spel is namelijk zo gestroomlijnd dat het allemaal een stuk vlotter gaat dan voorheen, zonder de diepgang op te offeren.
De belangrijkste zuilen van Rome II heb ik, volgens de Dorische orde, netjes voor je gerangschikt.



PROLOOG

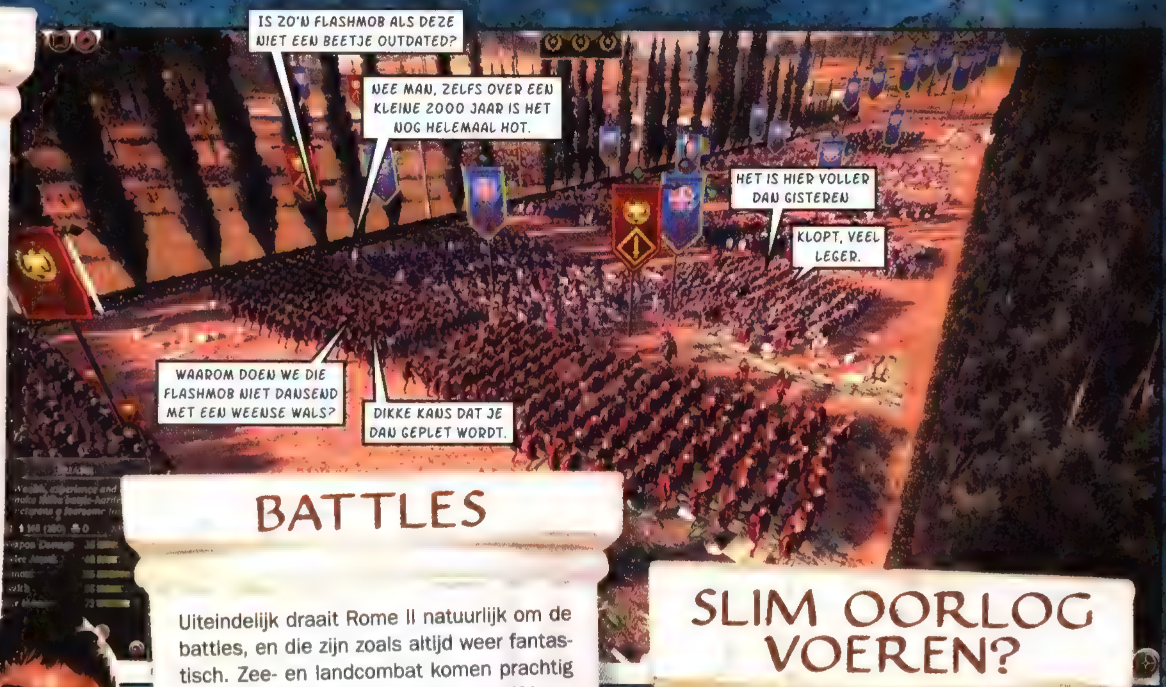
Creative Assembley heeft een slimme proloog gemaakt waarin de nieuwkomer de fijne kneepjes van het vak leert en de doorgewinterde Total War-veteraan zich snel de nieuwigheidjes eigen maakt.
De proloog is letterlijk een proloog, want je staat hier aan de vooravond van de gloriedagen van het Romeinse rijk. In de proloog moet je met de Romeinen spelen, daarna heb je de vrijheid om ook met een van de negen andere facties (o.a. Egyptenaren, Carthagen, Iceni , Suebui) verder te gaan. Heb je een pre-order geplaatst, dan kun je daar nog drie facties aan toevoegen, te weten Athene, Sparta en Epirus, al verwacht ik dat deze vroeg of laat ook wel als gratis content-update beschikbaar komen.

"OPWINDEND, SPANNEND EN BRVTER DAN OOIT."



GENERAALS

Generaals zijn deze keer suppaduppa belangrijk aangezien zij nieuwe troepen rekruteren uit het legioen zelf. Dat scheelt gedoe met barakken en telkens legers de wereldkaart over sturen. Het is allemaal stukken simpeler en vlotter en ik denk dat velen dat als een welkome aanpassing zullen beschouwen.
Daarnaast kun je legers van een bepaalde modus voorzien waardoor ze bijvoorbeeld plunderen of sneller reizen (maar dan ook vermoeider zijn).
Waar je je legers rekruteert, is wel van invloed: hoe meer resources in de omgeving, hoe meer verschillende typen units je kan rekruteren. Bovendien verdien je ervaring en tradities. Die laatste kun je als vlag doorgeven aan een nieuw op te richten legioen dat dan jouw eerder verdiende tradities reeds in the pocket heeft. Tradities zijn er immers om door te geven, nietwaar?



COMMANDO

Besturing is de sleutel tot succes, vooral als je tienduizenden soldaatjes onder je knoppen hebt. En ook dat is deze keer een stukje beter uitgewerkt.
Je kunt een deel van je troepen tijdelijk door de A.I. laten besturen voor basic moves, en dat is handig wanneer je in een epische battle bent beland waarbij een complete stad tot puin gereduceerd moet worden en je zowel boten als grondtroepen aanstuurt. Diverse 'formatie-shortcuts' zorgen ervoor dat je direct je troepen plaatst zoals je dat wil en de Tactical Overview kaart laat je versimpeld zien wie en wat waarmee bezig is op de kaart. Het ziet er wellicht niet heel sexy uit, maar praktisch is het wel als je even niet meer weet waar iedereen loopt te marcheren.
Neem daarbij de 'true line of sight' waardoor scouts belangrijker zijn dan ooit, en je snapt dat je flink zal moeten switchen tussen verschillende camerastandpunten.



weetje • weetje

Diverse Romeinse nederzettingen en forten in Nederland zijn later uitgegroeid tot steden die we vandaag de dag nog kennen. Toch waren er ook in de Romeinse tijd al echte steden die tot op de dag van vandaag nog bestaan, zoals Forum Hadriani/Aellium Cananefatum (Voorburg), Colonia Ulpia Noviomagus (Nijmegen) en Coriovallum (Heerlen).

POLITIEK

Rome II is geen game met een happy end; vroeg of laat krijg je altijd te maken met verraad en overlopers.
Diplomatieke betrekkingen spelen een belangrijke rol maar ook vanuit je eigen kamp kan het mis gaan. Generaals lopen soms over en ook een burgeroorlog of opstand gooit soms roet in het eten. Die kun je bloedig neerslaan of op andere manieren oplossen; het zorgt in ieder geval niet meteen voor 'game over'.
Deze onderhuidse spanning, het politieke gekonkel, is een extra vibe die Rome II zo fraai maakt. Je moet altijd op je hoede zijn en kunt nooit op je lauweren rusten.

BATTLES

Uiteindelijk draait Rome II natuurlijk om de battles, en die zijn zoals altijd weer fantastisch. Zee- en landcombat komen prachtig samen en geen gevecht is ooit hetzelfde.
Door de gestroomlijnde besturing, de tactische view en de fog of war zijn de battles bovendien eerlijker en net iets beter te overzien, al zal je in het heetst van de strijd af en toe nog steeds happen naar adem.
Het is keer op keer weer een fantastische ervaring wanneer je strijdplan slaagt en je je duizenden troepen ziet inhakken op de vijand. Of het nu om een historische battle tegen de Macedoniërs gaat, je de Perzen in de woestijn een kopje kleiner maakt of een overlopende generaal en zijn verraders aan je zwaard rijgt... het is allemaal even geweldig.
Zelfs als je de boel verkloot, loont het om te blijven proberen. Het spartelen van soldaten, de paniek in hun ogen, de geweldsorgie aan hakkende, stekende militairen en de alles en iedereen platwalsende olifanten is op een verwrongen manier opwindend, spannend en bruter dan ooit.

SLIM OORLOG VOEREN?

Grootste kritiekpunt op de Total War serie was altijd de A.I. Soldaten konden nogal eens rare fratsen uithalen op het slagveld en op de vlucht recht in de armen van de tegenpartij rennen.
Hoewel niet vlekkeloos, geeft de A.I. in Rome II wel degelijk goed partij, zeker op de hogere moeilijkheidsgraden. Met duizenden mannetjes op het scherm die allemaal individuele handelingen laten zien (zelfs gezichtsanimaties) heb ik me geen moment gestoord aan de bokkensprongen die mijn manschappen af en toe maakten. Bovendien, als je mannetjes aan het vluchten zijn, dan doe je sowieso iets niet helemaal goed.
Het terrein, de samenstelling van je legers, de moraal, de politieke druk... alles heeft invloed op de battles. En als die eenmaal los gaan, zit je op de eerste rij en ben je getuige van een enorm spektakel.



En dat allemaal om een kleine twintig eeuwen later een kleine, zichzelf verrijkende, 50 jaar jongere grietjes neukende, belasting ontduikende, liegende, manipulerende, beledigende, frauderende, verknipte psychopaat als democratisch gekozen leider van hun land te krijgen...

SCORE 92

Rome II is een tikje toegankelijker maar nog altijd overweldigend qua opties en omvang. Creative Assembly heeft een magnum opus afgeleverd dat zonder twijfel de corana civica verdient!

JAN



Rome is niet in één dag gebouwd en ook jij zal hier weken, zo niet maanden mee bezig zijn.

40+ UREN

BASICS

STRATEGY
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
2 - 8 SPELERS
OUT NOW

16



KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX

In 2002 verrasten Square Enix en The Walt Disney Company ons gamers met de fantastische action RPG Kingdom Hearts voor de PS2. Florian bekeek of de mix van Final Fantasy en Disney-figuren een dikke tien jaar later nog steeds kan boeien.



Het internet ontplofte toen op de afgelopen E3 Kingdom Hearts 3 voor de next-gen consoles werd aangekondigd, maar voordat het zover is, kunnen we nog effe warme herinneringen ophalen aan de serie met een HD Collection die bestaat uit Kingdom Hearts: Final Mix, Kingdom Hearts Re: Chain of Memories en Kingdom Hearts 358/2 Days.

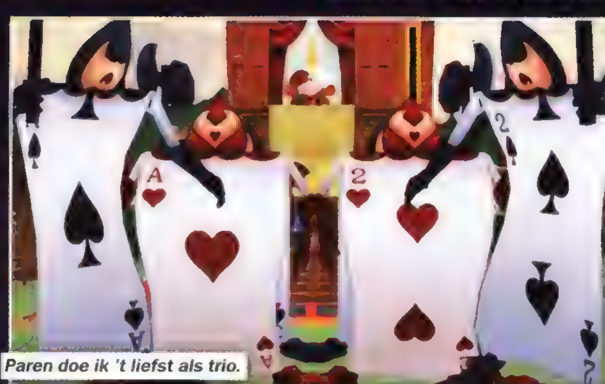
Final Mix

Final Mix is de ultieme versie van het eerste deel van Kingdom Hearts en kwam alleen uit in Japan. Final Mix heeft nieuwe missies en filmpjes, maar ook meer vijanden, wapens, items, abilities en muziek dan 'ons' eerste deel.
Door het HD-jasje ziet alles er nu nog mooier en kleurrijker uit. De gameplay blijft leuk en uitdagend, al merk je hier en daar wel dat je een spel speelt van dik tien jaar oud: de camera werkt niet altijd mee, je objective is soms onduidelijk, de controls voelen wat clunky en je loopt regelmatig tegen invisible walls aan.
De overall ervaring is echter nog steeds okay; daarvoor steken het verhaal en het verloop van de game te goed in elkaar.

"Zeker als je het eerste deel nog nooit gespeeld hebt, is dit het ultieme moment."

Chain of Memories

Voordat in 2005 Kingdom Hearts 2 uitkwam, verscheen in 2004 Chain of Memories voor de GBA. De game is een direct vervolg op het eerste deel, maar dan in de vorm van een cardgame/RPG.
Chain of Memories werd later, weer exclusief voor Japan, uitgebracht voor de PS2 onder de naam RE: Chain of Memories, met verbeterde graphics en meer decks voor aanvallen en magic.
Het ziet er in HD zeker okay uit, het verhaal is leuk en het is tof dat je trophies kunt verdienen, maar het haalt de kwaliteit van Final Mix zeker niet.



Paren doe ik 't liefst als trio.



Die Goofy is zo dom dat ie nog struikelt over het snoer van een draadloze controller.

358/2 Days

De laatste game uit de HD Collection is niet echt een game, maar meer een voorstelling.
Kingdom Hearts 358/2 days was oorspronkelijk een spel voor de DS en loopt parallel aan het verhaal van Chain of Memories. Op de DS was het een action RPG, vergelijkbaar met het eerste deel, maar in plaats van een HD remake van de game heeft Square Enix ervoor gekozen om alleen het verhaal aan je te vertellen via filmpjes.
Ik moet toegeven dat de filmpjes er in HD lekker uitzien en dat het drie uur durende verhaal nog steeds de moeite waard is (een aantal filmpjes is zelfs helemaal nieuw, of opnieuw ingesproken), maar toch had ik liever de originele gameplay gehad. Die filmpjes check ik wel op YouTube!

Disney magic

Final Mix is absoluut nog steeds de moeite waard om in HD te spelen. Chain of Memories moet echt je kopje thee zijn en 358/2 Days is niet meer dan een lange film, maar de Disney magic is in alle titels zo dik aanwezig dat je regelmatig een lach van oor tot oor op je smoel hebt.

weetje • weetje

Er komt waarschijnlijk ook nog een HD 2.5 Remix met Kingdom Hearts 2: Final Mix, Kingdom Hearts Birth by Sleep: Final Mix en Kingdom Hearts Re:Coded.

Ook als Final Fantasy fan is er een hoop te beleven in de HD 1.5 Remix, en helemaal als je het eerste deel nog nooit gespeeld hebt, is dit het ultieme moment.

SCORE 78

In de Kingdom Hearts HD 1.5 Remix krijg je letterlijk anderhalve game. Final Mix is de moeite waard, maar Chain of Memories en 358/2 Days moet je zien als minder boeiende extra's.

FLORIAN

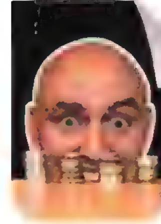


Final Mix houdt je twintig uur bezig. Chain of Memories en 358/2 Days samen een uurtje of tien, max!

30 UREN

12

BASICS
ACTION RPG
DISNEY INTERACTIVE / SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW



GRATIS

WORLD OF WARPLANES



Prijs €0,00

Dankzij PU vliegt Jan al bijna overal gratis naar toe, en nu is er ook nog een gratis game waarin hij zélf mag vliegen! Nou ja, gelukkig is het ook knallen geblazen, want het moet natuurlijk niet te beschaafd worden allemaal.



Russen zijn ongelooflijk knap in het maken van camouflagevliegtuigen. Overigens alleen te gebruiken boven besneeuwde gebieden.

Flightsims zijn op de PU-redactie nooit populair geweest. Als er vrijwilligers moesten worden aangewezen om te reviewen, dook de helft meteen onder z'n bureau en werd het ineens heel druk op de plee. Op zich was het vliegen met oorlogskisten, het uitvoeren van dogfights en het platbombarderen van gronddoelen best leuk, maar de games waren altijd zo doodserieus. Alleen al om je kist op een nette manier op te laten stijgen, moest je een handleiding ter dikte van de Statenbijbel doorploegen.

Gelukkig zijn de tijden veranderd, maar ondanks de arcade aanpak van games als Ace Combat en HAWX is de populariteit van het genre nog steeds niet erg groot. Ik voorspel echter dat World of Warplanes (WoW) op dit gebied een kleine revolutie gaat ontketenen. Of World of Warplanes net zo populair wordt als World of Tanks (van dezelfde makers) valt te bezien, maar als je in je dubbeldekker, hoog in de lucht, ratataatatataataataaatataaa je vijand op de korrel neemt, is een kreet van genot nauwelijks te onderdrukken.



Precies zo'n rode neus krijg je ook na jarenlang alcoholgebruik en langdurig vrijwilligerswerk als cliniclown.

> **"Ik vind World of Warplanes leuker dan World of Tanks."**

> **weetje • weetje**
> *Wargaming heeft onlangs Chris Taylor's bedrijf, Gas Powered Games, overgenomen. Taylor is momenteel aan het stoeien met iets nieuws in de Total Annihilation franchise. Zoinks!*

Man tegen man

Een echte flightsim mag je WoW niet noemen aangezien de besturing zeer arcade is. Je wijst met je muis naar de plek waar je heen wil en je stuurt met je toetsenbord. Verder kun je boosten (niet te lang, want dan raakt je motor oververhit) of ineens gas terugnemen om je tegenstander(s) te slim af te zijn.

World of Warplanes speelt in de periode rond 1930 - 1950 om de simpele reden dat de vliegtuigen daarna zo geavanceerd werden dat er van echte dogfights geen sprake meer was. Bovendien zijn moderne vliegtuigen uitgerust met allerhande locksystemen en hittezoekende raketten waarmee je je tegenstanders op kilometers afstand kunt neerhalen.

In WoW draait het echt om man tegen man gevechten, waarbij je in potjes van een kwartier al je skills kunt laten zien. Jouw team (15 vs 15) heeft gewonnen als alle gronddoelen vernietigd zijn óf als je alle vijanden hebt neergehaald.

Dat laatste is het leukst, maar vergeet ook niet om af en toe een bommetje te droppen op een basis of een afweerinstallatie, dat loont zeker de moeite.

Vlieguren

Het systeem van upgraden werkt hetzelfde als in World of Tanks. Bestaande kisten kun je upgraden met betere motoren en mitrailleurs. Met ingame geld en experience die je verdient tijdens je gevechten, unlock je van alles en nog wat en werk je toe naar de Tier 10 vliegtuigen.

De kisten (naast Russische, Amerikaanse en Duitse toestellen zitten er ook Engelse vliegtuigen in, waaronder de befaamde Spitfires) verschillen goed van elkaar en lenen zich voor uiteenlopende tactieken. Sommige zijn ideaal voor het platgooien van luchtdoelen, andere perfect om razendsnel langs een vijand te scheren. Je moet dus goed nadenken, over wat je wil met iedere kist.

Minder vind ik dat je soms met Tier 3 toestellen tegen Tier 5 kisten gematched wordt. Waarom niet alleen maar Tiers van je eigen sterkte?

Voor de rest valt er weinig aan te merken op WoW, al moet wel gezegd worden dat de structuur en gameplay zo'n beetje één op één uit WoT zijn overgenomen.

Belangrijker is echter dat de game, zeker voor een gratis spel, prima oogt en uitermate verslavend is. Je zult jezelf menig keer 'okay, nog één potje dan!' horen zeggen, en voor je het weet heb je honderd vlieguren op je brevet staan...



Hè, had ik net effe een paar uur niet aan m'n schoonmoeder gedacht...

FREE-TO-PLAY FEATURE

SCORE 82

Ik vind World of Warplanes leuker dan World of Tanks. Het neerhalen van een vijandelijk vliegtuig biedt simpelweg tijdloos vermaak en je kunt veel langer genieten van dat ratatatatatatatatatatatatatatatata!

JAN

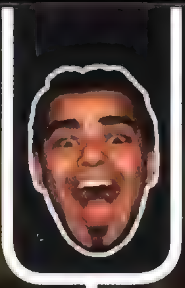


Als er voor Warplanes net zoveel extra's komen als voor World of Tanks, ben je hier zeker zoet mee tot... World of Warships zich aandient.

50+ UREN

BASICS

ARCADE FLIGHTSIM
WARGAMING
30 SPELERS (15 VS 15)
OUT NOW



Later dit jaar komt A Link to the Past 2 uit, maar Samuel heeft natuurlijk geen excuus nodig om het over 't eerste deel te hebben, want dat spel staat in zijn top drie beste games ooit! The Legend of Zelda: A Link to the Past is dan ook ons Game-Monument van de maand.

SAMUELS GAME-MONUMENT



THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

Ah, Zelda. Een gameserie die zo overtuigend tot onze verbeelding heeft weten te spreken dat men zich niet zozeer afvraagt óf Zelda de beste game ooit is, maar wélke. En veel gamers zullen bij het horen van die vraag op de dichtstbijzijnde tafel springen, hun shirt kapotscheuren en keihard "OCARINA OF TIME!" schreeuwen. Iets wat ik begrijp: het was de allereerste Zelda in drie dimensies en in elk opzicht revolutionair. Het was een magische game; het was



"Misschien wel de meest perfecte fantasy-game in de geschiedenis van de mensheid."

het interactieve equivalent van het voor de eerste keer lezen van iets als The Lord of the Rings. Zoiets vergeet je gewoon nooit meer.
Ocarina of Time is daadwerkelijk... episch, ondanks dat dit woord anno 2013 allang z'n betekenis heeft verloren. En toch vind ik het niet de beste game ooit. Sterker nog, ik vind het niet eens de beste Zelda. Die eer gaat namelijk naar Ocarina's voorganger: The Legend of Zelda: A Link to the Past.



Laatste adem

Waarom ik Ocarina niet de beste Zelda vind? Nou, onder andere omdat het veel te lang duurt voordat je echt op gang komt en je dat 'woah, ik ga de wereld redden' gevoel krijgt.
Hoe anders is dat bij A Link to the Past! Je ligt in bed. Het regent en onweert buiten. Je schrikt wakker nadat de prinses in een droom tot je spreekt en zegt dat zij zich in de kerkers van het kasteel bevindt en geofferd gaat worden om een eeuwenoud kwaad op te roepen. Je oom ziet dat je wakker bent geworden, zegt dat hij op het punt stond om naar buiten te gaan en dat jij in bed moet blijven.
Maar uiteraard doe je dat niet. Nee, je laat je oom lekker lullen en trotseert de elementen. Eenmaal bij het kasteel aangekomen vind je een geheime in-





gang naar de kerker, waar je je oom weer aantreft, ditmaal stervend. "Ik wilde je hier niet in betrekken, maar red de prinses. Ze is jouw...". Hij blaast z'n laatste adem uit voordat ie z'n zin kan afmaken. Je pakt zijn zwaard en gaat de krochten van de kerker tegemoet. Shit just got personal.

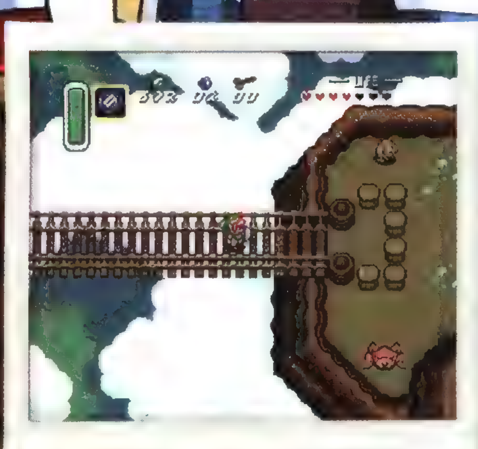
Link

Dit waren overigens nog niet eens de eerste vijf minuten van de game. Wat volgt is een werkelijk overdonderend avontuur waarin je de prinses (zij is degene die Zelda heet, jij bent Link, jouwel toch?) uit de kerker weet te bevrijden, maar dat is dan nog maar het topje van de ijsberg.

Daarna moet je drie magische medaillons zien te vinden die je niet alleen toffe krachten geven, maar je ook toegang verlenen tot de Master Sword: het enige zwaard dat de duisternis kan verdrijven. Met dit zwaard in je bezit probeer je het als een badass op te nemen tegen de duistere tovenaar Agahnim, maar hij is niet onder de indruk en stuurt jou naar The Dark World. Deze duistere spiegelwereld is waar de echte slechterik, de machtige Ganon, zit opgesloten.

Je bent dan nog niet eens op de helft van deze tijdloze klassieker, want voordat je ook maar in de buurt kunt komen van Ganon en zijn gecorrumpeerde Triforce, moet je de zeven maagden (waaronder wederom Zelda) zien te bevrijden die geofferd zouden worden om Ganon naar Hyrule, de gewone wereld, te halen. En dat, beste lezers, is een queeste van jewelste. Eentje die geen seconde verveelt.





Perfectie

De meeste fantasy-adventures en RPG's focussen zich op de sfeer en het verhaal, maar vergeten daardoor boeiende gameplay aan te bieden. Niet in A Link to the Past, waarin het overwinnen van de vele ingenieuze dungeons net zo leuk is om te spelen als dat het noodzakelijk is om het verhaal voort te stuwen.

Elke keer weer is het een genot om de kamers te verkennen, hun gevaren te leren, de blokkades te omzeilen, de schatten te vinden, de mogelijkheden van nieuwe wapens of magie te ontdekken en uiteindelijk zelfs de angstaanjagende baas te verslaan. Zoals de driekoppige schildpad-draak Trinex, of Blind, de demoon die z'n ware aard pas laat zien nadat je hem in een lichtstraal weet te leiden.



> **"De best ontworpen wereld in een videogame ooit."**

In A Link to the Past 'doorloop' je geen verhaal; je rent, vecht, tovert, schiet, hakt, gooit, verkent, bestuurt, ontwijkt, zwemt en nog veel meer. En je doet dat alles in de mooiste versie van Hyrule die tot nu gemaakt is; eentje die groot genoeg is om je nietig in te voelen, maar klein genoeg om puur avontuur in elke vierkante centimeter aan te treffen. Fuck het. Ik ga het gewoon zeggen: het Hyrule van A Link to the Past is de best ontworpen wereld in een videogame ooit. Klaar.

Schaduwwereld

Eigenlijk bevat A Link to the Past twéé keer de best ontworpen videogame-wereld ooit, want de gimmick van deze game is meteen ook de beste van de hele franchise: je kunt naar de The Dark World reizen, die net zo groot en awesome is als Hyrule zelf.

Het is de eerste keer dat Nintendo gebruikt maakte van zo'n schaduwwereld (Metroid Prime 2: Echoes bedankt je, Link) en het was een veel overdonderende ervaring dan bijvoorbeeld het tijdreizen in Ocarina of Time.

Het is dan ook de synergie van de geweldige speelbaarheid, de inventieve dungeons, de kleurrijke graphics, de heerlijke puzzels, de epische actie, de legendarische muziek en die oprecht perfecte fantasiewereld die A Link to the Past niet alleen de beste Zelda-game aller tijden maakt, maar misschien wel de meest perfecte fantasygame in de geschiedenis van de mensheid.

De game is uitgekomen op de Super NES, de Game Boy Advance en de Virtual Console van de Wii, maar zal ook nog verschijnen in de eShop van de Wii U (en misschien zelfs 3DS). Ik zeg dit zodat je weet op welke systemen je deze werkelijk onmisbare titel kunt vinden in het geval je het nog nooit hebt mogen ervaren. Ocarina of Time wacht wel even. ✖



KILLZONE MERCENARY

REVIEW

PS VITA

Vraag aan Samuel waarom hij een Vita heeft en hij zal hoogstwaarschijnlijk antwoorden: 'vanwege kekke indie-titels als Hotline Miami en Stealth Inc.!' Killzone: Mercenary is echter van niveautje AAA. Speel je dat soort games ook graag onderweg, Sam?



Wist je dat er ook insecten bestaan met specifieke stealth of rambo-style? Zo heb je bijvoorbeeld sluipwespen en killerbees.

Onlangs sloot mijn favoriete alternatieve Amsterdamse nachtclub, de Korsakoff, voorgoed z'n deuren. Uit respect en nostalgie was ik dan ook bij hun laatste zaterdagnacht aanwezig en man, wat heb ik me daar een potje hard staan feesten!
Verrassend was dat er die nacht ook heel veel Guerrilla Games-medewerkers aanwezig waren (blijkbaar houden die ook van industrial en metal). Met enkelen van hen heb ik nog effe gebabbeld, en mede vanwege het bier heb ik toen niet voor me kunnen houden dat ik Killzone: Mercenary aan het recenseren was.
"Oh, man", zei een van de Guerrilla's. "Die game is achterlijk goed." Lacherig antwoordde ik dat het logisch was dat hij 'm goed vond; het was immers een game gemaakt met hun IP. "Dat de game ontwikkeld is door de jongens en meisjes van het Britse Guerrilla Cambridge maakt jullie niet opeens objectief", zei ik terwijl ik nog een slok van m'n Corona nam. "Ja maar, Samuel", zei de programmeur opeens bloedserieus: "Guerrilla Cambridge ís ook gewoon Guerrilla. En, geloof me: Killzone: Mercenary is ook écht gewoon Killzone."

weetje • weetje
De eerste missie speelt zich net na de eerste Killzone af. De overige missies spelen zich af tijdens de gebeurtenissen van Killzone 2 en 3.

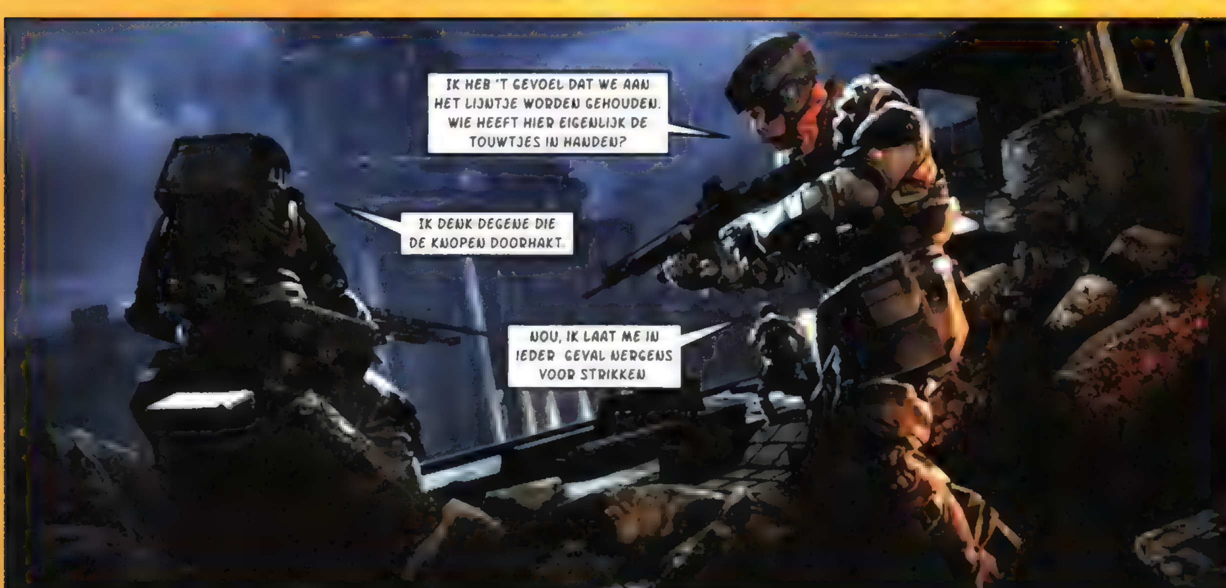
Verademing

Woorden waar ik het niet oneens mee kon zijn. Mijn PS Vita lag die zaterdagnacht natuurlijk gewoon thuis, maar daarop had ik inmiddels wel al de meeste missies van de game uitgespeeld. En man, wat was ik onder de indruk.
Na slechts twee van de negen missies die de singleplayer me voorschotelde, wist ik het zeker: dit is de eerste draagbare first-person shooter die in werkelijk geen enkel opzicht onderdoet voor z'n grotere tijdgenoten. Ik herhaal: in werkelijk geen enkel opzicht doet Mercenary onder voor grote consolegames. Zelfs niet grafisch.
Natuurlijk is Killzone 3 technisch mooier en groter qua schaal, maar los daarvan is Mercenary fijner om naar te kijken dan de meeste shooters op de PS3 en Xbox 360. En de twee kleine sticks van de Vita werken verbazingwekkend goed voor een knalgame die vaak erg veel nauwkeurigheid vereist.
Na gefaalde pogingen zoals het matige Resistance: Burning Skies en het beledigend slechte Call of Duty: Black Ops 2 Declassified, is deze game een verademing. Eindelijk een écht goede FPS die je ook kunt spelen tijdens het schijten. En ik eet veel, dus ik schijt veel, wat verklaart waarom ik een shooter als deze écht nodig had.

Waardering

Een haast even groot compliment is het feit dat ik dit verhaaltechnisch wellicht de beste Killzone ooit vind. Het feit dat je een huurling bent en dus niet per definitie gebonden bent aan de ISA (the good guys) of de Helghast (the bad guys) is goed uitgewerkt in het plot. Hierdoor heeft het handjevol personages waar je mee te maken krijgt meer diepgang en menselijkheid dan de gasten in de 'grote' drie Killzones. Zo blijkt opeens dat een hoge ISA-pief haar hand niet omdraait voor verraad en pure genocide, en hebben enkele Helghast-soldaten toch het hart op de goede plaats.
Halverwege de game is er een missie waarbij je een jongetje uit een ambassade moet lei-

weetje • weetje
We hebben de online multiplayer helaas niet kunnen testen, maar de modi zijn erg veelbelovend. Het nieuwe Mercenary Warfare, waarbij je zoveel mogelijk geld moet verdienen door creatief te spelen, is hier een prachtig voorbeeld van.



den, terwijl je zij aan zij vecht met een Helghast-bodyguard die loyaal is aan de ouders van het jongetje. 'Niet te geloven dat ik met een verdomde huurling samenwerk. Maar je bent erg goed', zegt hij. 'Wow', dacht ik. 'Ik begin deze nazi-achtige lul daadwerkelijk te mogen!'
De negen missies zijn hierdoor niet alleen tof vanwege de variatie in leveldesign en esthetiek, maar ook omdat ze daadwerkelijk context en een beetje emotie toevoegen aan het verder hersenloze geknal.



Dit soort scenes kom je bij Russische ontwikkelaars niet meer tegen.

Veelzijdigheid

Huurling zijn maakt echter ook de gameplay een stuk leuker,



want elke kill die je maakt levert geld op. En dat geld kun je op heel veel momenten inwisselen voor toffe nieuwe wapens en bepantsering, waardoor je gemotiveerd wordt de levels op heel veel verschillende manieren te doorlopen. Sterker nog, nadat je een level hebt uitgespeeld, kun je het op drie andere, specifiekere manieren uitspelen in de vorm van Precision, Demolition en Covert-missies, waarbij de grote verscheidenheid in gear echt tot z'n recht komt.

Zelf speelde ik in eerste instantie alleen met de shotgun/sluipschuttergeweer combinatie, maar dankzij het gemak en de veelzijdigheid van het wapens kopen, speelde ik op een gegeven moment ook met handguns, bazooka's en het VAN-Guard-systeem (een extra wapensysteem waarmee je onder andere airstrikes en een drone kunt oproepen die elektriciteit schiet).

weetje • weetje
Als je Helghast-officieren besluipt, dan kun je ze martelen voor informatie, wat extra poen oplevert.

Na Mercenary te hebben uitgespeeld, wil ik stiekem niet meer in de schoenen stappen van een ISA-soldaat zoals in de vorige games; huurling zijn is echt vele malen leuker!

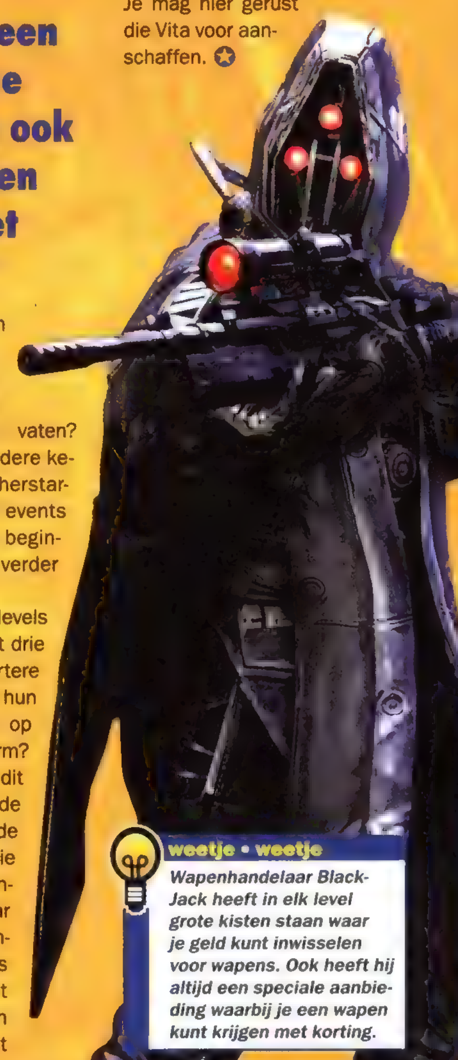
Uitlachen

Ook in deze Vita-versie voelt de besturing helaas nog net zo log aan als in de vorige Killzones. En door het sterke leveldesign en functionele verhaal valt het extra op dat de level objectives nog steeds achterhaalde en geforceerde McGuffins zijn waar enkel B-games nog mee wegkomen. ('Schiet de drie kernen kapot. Hack de twee torens. Druk vier knoppen in', et cetera.)

> **"Eindelijk een écht goede FPS die je ook kunt spelen tijdens het schijten."**

En waarom chillen de Helghast tijdens vuurgevechten nog altijd in de buurt van knalrode explosieve vaten? Waarom heb ik meerdere keren levels moeten herstarten omdat scripted events het vertikten om te beginnen en ik dus niet verder kon spelen?
Waarom duren de levels soms een half uur tot drie kwartier, terwijl kortere missies veel beter tot hun recht zouden komen op een draagbaar platform? Onder andere door dit soort dingen kan ik de game gewoon niet de Gold Award geven die het in sommige opzichten wél verdient. Maar los van enkele jammerlijke imperfecties mag Mercenary met gemak in één adem genoemd worden met Uncharted: Golden Abyss als een game die z'n console-soortgenoten uitlacht.
Je kunt op geen enkel vlak zien dat deze game niet in Amsterdam is ontwikkeld door de 'echte' Guerrilla-mannen. Ja, Killzone: Mercenary ís inderdaad Killzone, in werkelijk elk opzicht. Je mag hier gerust die Vita voor aanschaffen. ✪





weetje • weetje
Wapenhandelaar BlackJack heeft in elk level grote kisten staan waar je geld kunt inwisselen voor wapens. Ook heeft hij altijd een speciale aanbieding waarbij je een wapen kunt krijgen met korting.

SCORE 87

De meest indrukwekkende draagbare first-person shooter ooit gemaakt. Ondanks de imperfecties is het verplichte kost voor iedere Vita-eigenaar en voor sommigen een legitieme reden om eindelijk Sony's krachtige handheld in huis te halen.

SAMUEL



Zeven uur, maar dan heb je de Covert, Precision en Demolition-missies nog niet gedaan. En vergeet de console-waardige multiplayer niet!

7+ UREN

16

BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
GUERRILLA CAMBRIDGE / SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

FIFA 14



Afgelopen jaar werd er op de redactie vooral PES gespeeld, totdat Graddus niet meer kon winnen en er een stagiair met een grote bek schreeuwde om afgedroogd te worden in FIFA. Terwijl dat onder luid gejoel gebeurde, ging Tjeerd er stiekem met de reviewcode van FIFA 14 vandoor.

'Weinig vernieuwend, een veredelde update, een opgewarmd kliekje'; dat is de kritiek die FIFA vaak krijgt. 'En elke keer trappen we er weer in', beweren diezelfde boze tongen, 'als een scheidsrechter in een opzichtige schwalbe'.
En dit jaar zou EA Sports ons wel eens de grootste loer kunnen draaien, want het ontwikkelteam van FIFA is opgedeeld in twee segmenten, waarvan er eentje aan de current gen en de andere aan de next gen werkt. De boze tongen zingen in koor: 'Hoe kan een opgesplitst team nou voor een grote vooruitgang zorgen?'

> **"Het is weer de beste uit de reeks."**

EA probeert die boze tongen de mond te snoeren en op een aantal vlakken toch een (grote) vooruitgang voor elkaar te boksen. Om een tipje van de sluier op te lichten: op een paar van die vlakken zijn ze (deels) geslaagd, andere punten pakken wat minder goed uit.

Interface

Om te beginnen heeft de interface van FIFA een make-over gekregen. Het lijkt nu een beetje op een Xbox dashboard, met vierkante vlakken en meerdere pagina's. Dingen worden groter als blijkt dat je ze vaak gebruikt; als je bijvoorbeeld veel Ultimate Team speelt, wordt dat het belangrijkste op je Home.
Een goede verandering, want doordat er zoveel gamemodes en opties waren, was het soms compleet onduidelijk waar je moest zijn voor een simpel potje foebel.



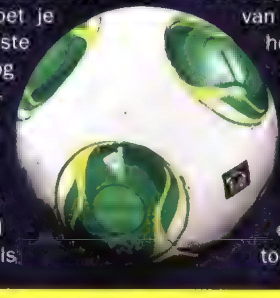
Raadseltje: Deze voetballer was als Jood tijdens WO II duidelijk herkenbaar.
Edgar Davidsster.

FUT

Helaas heb ik de online features nog niet kunnen testen, maar die zijn uiteraard minstens zo aanwezig als in FIFA 13. FIFA Ultimate Team krijgt onder andere veranderingen in Team Chemistry, zoekfuncties, er komt een loyaliteitssysteem en de extreme snelheid wordt eruit gehaald.

Verdedigen

Je medespelers zouden volgens EA in FIFA 14 moeten anticiperen op een aanval en niet alleen op de man met de bal. Je verdediging kantelt mee en berekent trajecten van loopacties van aanvallers. Dat betekent dat er korter wordt gedekt en je medespelers meehelpen om te jagen, zodat de afspeelmogelijkheden van je tegenstander worden beperkt.
Dat pakt in de praktijk niet helemaal uit zoals bedoeld; verdedigen moet je voor het grootste gedeelte nog steeds zelf oppakken als je het goed wil doen.
Waar je in FIFA 13 helemaal gezien was als je een tackle verkeerd timede, heeft EA 'Second Chance' ingevoerd, zodat je na een mislukte tackle nog een tweede kans krijgt om de bal af te snoepen. Dat komt ook omdat de bal niet aan de speler met balbezit vastgeplakt zit, maar hij meer los over het veld rolt. En zo heb je veel meer het gevoel dat je met goede timing van je tackles kunt heersen in de verdediging.



Dribbels

Doordat de bal losser op het veld ligt en niet met een onzichtbaar touwtje aan je voeten



Raadseltje: Deze voetballer gaat elke winter weer te vroeg het ijs op.
Ken nét Perez.

SCOUTING

Scouting is belangrijk in Carrière Modus, en niet alleen voor je jeugdacademie. Je weet behalve de naam niets van voetballers af. Wat zijn hun stats, wat zijn ze waard, wat verdienen ze, zijn ze gelukkig of geblesseerd? Je weet het niet tot je een scout op ze afstuurt.

zit, wordt ook dribbelen een andere aangelegenheid. Je bent afhankelijker van de technische kwaliteiten van je speler. Daardoor wordt snelheid in FIFA ook minder overpowered, aangezien technische en fysieke kwaliteiten net zo goed doorslaggevend zijn bij een succesvolle dribbel.
Zo kun je bij slechtere controle veel makkelijker worden afgetroefd door de verdediger. Datzelfde geldt voor aannames; die kunnen soms erg beroerd uitpakken, zodat de bal zomaar een meter van je voeten af kan stuiteren. Een buitenkans voor de verdedigers natuurlijk.


Raadseltje: Deze stervoetballer snapt alles pas in tweede instantie.
Samuel Eto'ooooooh.


Raadseltje: Deze voetballer heeft een prachtig vrijstaande woning.
David Villa.

Afschermen van de bal

Om je niet volledig kansloos te maken als je in de aanval bent tegen een sterke verdediging, is de linkertrigger volledig beschikbaar voor het beschermen van de bal. Druk je de trigger in, dan zet je speler z'n lichaam tussen de bal en de tegenstander, en krijg je even de ruimte om aan te sluiten met je andere speler of juist weg te acceleren.
Ook als je in een sprintduel de bal hebt, kun je met een klein tikje op die knop net even je lichaam er tussen zetten, zodat je weer effe wat adem en sprintruimte hebt. Als je tegen de A.I. speelt, is dit een prettige toevoeging die voor wat meer dynamiek in sprintduels zorgt.
Ik heb al een paar keer meegemaakt dat deze knop na een mooie dieptepass het verschil maakte tussen goal en kansloze overmeestering van de verdediger. In multiplayer kwam het mij iets minder handig uit, omdat ik sneller werd overrompeld door mijn tegenstander.
Hoe dat verder uit gaat pakken weet ik niet, met de nodige oefening zou het in multiplayer ook zomaar een effectief wapen kunnen zijn.

Breien aan een aanval

Bij EA hebben ze met deze veranderingen getracht om de speler meer te laten voetballen in plaats van het Engelse 'kick and rush', wat je nu heel vaak ziet. Hoe vaak komt het wel niet voor dat je een wedstrijd domineert maar dat je tegenstander met twee belachelijk accurate dieptepasses op 2-0 komt. Die kans is in FIFA 14 kleiner; het maakt het spel gebalanceerder en beter.
EA heeft als visie dat je werkt aan een zorgvuldige aanval over meerdere schijven, waardoor scoren je een veel bevredigender gevoel geeft dan die eeuwige dieptepasses vanaf eigen helft.
Hierin zijn ze gedeeltelijk geslaagd, dieptepasses komen minder vaak aan, maar je kunt nog steeds naar hartenlust counteren, ook omdat je aanvallers andere loopacties maken dan alleen rechtuit.

Next-gen

We kunnen wel zeggen dat er weinig mis is aan deze versie van FIFA. EA zet de lijn naar de ultieme voetbalsimulatie door met deze FIFA en het is weer de beste uit de reeks. Maar, de stapjes worden steeds kleiner en de houdbaarheid van de engine begint aan zijn einde te komen. Dat werd helemaal duidelijk nadat we op de E3 en Gamescom uitgebreid de next-gen versie hebben kunnen spelen. Die game was namelijk een stuk beter op het gebied van animatie, gameplay en uiterlijk, en ik smacht nu dus naar de next-gen.

DE BALLIGE BAL

In FIFA 14 hebben ze ervoor gezorgd dat de bal zich wat 'balliger' gedraagd. De bal kent meer effect en door de manier waarop je hem raakt, kun je topspins, downspins, afdraaiers en indraaiers op je tegenstanders afvuren. Helaas heb je zelf geen invloed op de manier waarop je de bal raakt; het heeft vooral te maken met de balans van de speler waarmee je schiet of hoe de bal op je af komt stuiteren.




Raadseltje: Deze voetballer verdient in Marokko een centje bij in de vis.
Graziano Garnalenpelle.

SCORE 90

EA komt niet met grondverzakkende veranderingen, maar levert toch weer de beste footiegame af. FIFA 14 is beter, gebalanceerder en leuker, maar mocht je kunnen en willen wachten tot de next-gen, zou ik dat doen.

TJEERD



FIFA 14 speel je, mede dankzij de regelmatige updates, een seizoen lang.

1 SEIZOEN

3

BASICS

FOOTIE
ELECTRONIC ARTS
1 - 8 SPELERS
24 SEPTEMBER 2013



SPLINTER CELL BLACKLIST

Jan z'n secret crush Jade Raymond stond aan het hoofd van de studio die de nieuwe Splinter Cell heeft gemaakt. Een win-win situatie zou je denken. Toch doet onze grootste stealth-liefhebber z'n uiterste best objectief te blijven.

REVIEW

XBOX 360 | PS3 | PC | Wii U



Meedogenloze terroristen vallen doelwitten aan in de VS en dreigen daar net zolang mee door te gaan totdat alle Amerikaanse troepen in het buitenland vertrokken zijn. Tja, en wie bel je dan? Sam Fisher, natuurlijk!

Sam, timeline-wise een stukje ouder maar opvallend breedgeschouderd en vitaal, staat in Blacklist meer dan ooit zijn mannetje. Geruggensteund door een driekoppig team - de sniper Isaac Briggs, intelspecialist Anna Grimsdóttir en technerd Charlie Cole - en met als hoofdkwartier de Paladin - een vliegende basis die zo volgepropt zit met hightech apparatuur en wapens dat zelfs de Batcave erbij verbleekt - is de voorbereiding op iedere missie een klein feestje.

Wie echter denkt dat door alle intel, drones, supercomputers en camouflagepakken deze game een walk-in-the-park is geworden, heeft het mis. Blacklist is ouderwets pittig met lekker veel gewapende tegenstanders in diverse levels waarin je over de hele aardkloot wordt gestuurd.

Replay deluxe

Om te beginnen mag de replay value van Blacklist niet onvermeld blijven, want de game biedt in dat opzicht heel veel waar voor je geld.

Ten eerste krijg je overal punten voor, gerelateerd aan de speelstijl die je kiest - Agressive, Panther, Ghost, of een beetje van alle drie. Ik ging hoofdzakelijk voor Ghost met af en toe een theelepeltje Panther, simpelweg omdat het doorsnijden van een keel van een nietsvermoedende bewaker in het pikkedonker (Panther) soms net wat bevredigender is dan diezelfde onwetende guard vanuit de duisternis opeens knock-out te slaan (Ghost).

Met je verdiende punten kun je de Paladin en je eigen uitrusting naar hartenlust upgraden, terwijl je skills ook nog eens worden getoond in een lijst die je kunt delen met vrienden en gamers overal ter wereld.

Tijdens missies zijn er bovendien extra bonussen te verdienen voor speciale opdrachten (nooit opgemerkt worden, laptops verzamelen, aanvullende intel vinden enz.) dus het loont om missies meerdere keren te spelen.

Ben jij (net als ik) zo'n freak die alle doelen wil halen, dan kun je het aantal speeluren die ik onderaan de rechterpagina vermeld met gemak verdubbelen.

> **weetje · weetje**
>
> *De Xbox-versie komt op twee discs. Bij het opstarten van de game vraagt het spel of je de highres textures wil installeren, en dat wil je natuurlijk. Hou er dan wel rekening mee dat deze installatie een dik kwartier duurt, dus dan kan je ondertussen even de afwasmachine uitruimen of effe snel wat achterstallig onderhoud bij je vriendin plegen.*



Briljant vs. simpel

De gameplay is een heerlijke mix van alle eerdere Splinter Cell-delen, waarbij de tegenstand zogezegd pittiger is dan in Conviction.

Natuurlijk heb je weer tal van mogelijkheden en routes om door een level heen te komen, en dat levert af en toe briljante filmische momenten op, waarbij het spelen met je tegenstanders in het donker het hoogtepunt vormt.
Er zijn zoveel manieren om je van vijanden te ontdoen, zowel lethal als non-lethal, dat ik je wil aanmoedigen hier zoveel mogelijk mee te experimenteren. Er zijn echter ook momenten dat Blacklist opeens heel simpele oplossingen aanbiedt en je wel heel duidelijk merkt dat je een computerspelletje aan het spelen bent.
Tijdens een van de eerste co-op missies die ik in mijn eentje speelde (de meeste co-op missies zijn ook solo te spelen - handig voor het verzamelen van extra cash voor je een verhalende missie begint), wordt Sam naar een soort fort midden op zee gestuurd.
Een van de drie opdrachten is het jatten van een telefoon uit een zwaarbewaakte kamer beveiligd met Mission Impossible-achtige laserstralen. De oplossing voor dit probleem? Klim het raam uit, klim twee meter naar rechts en klim via het tweede raam weer naar binnen: eerste laserstralen ontweken. Dat vind ik dus te simpel. De tweede kamer vol laserstralen is pittiger maar om de verkeerde reden. Om bij de felbegeerde telefoon te komen zou je met Sam over een bed en een grote stoel willen klimmen, maar dat kan dus niet! Ongeloofwaardig, klunzig en jammer, want het doet je als speler beseffen dat de mooie omgevingen en objecten vaak alleen maar loze beeldvulling zijn. Okay, het is natuurlijk niet meer dan een klein puntje van kritiek, maar ik wilde het toch effe gezegd hebben.

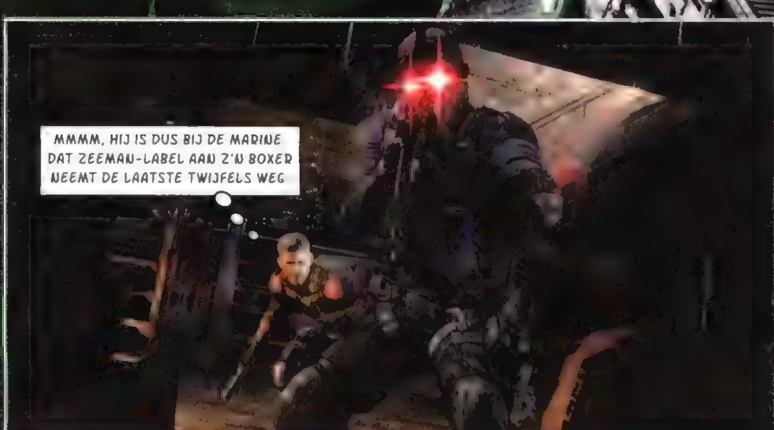

Wat gemeen om iemand neer te schieten terwijl ie staat te pissen! Ik zou 'm de voorhuid vol schelden.

"Een medaille voor de hoeveelheid content die de makers in de game gepropt hebben."

Verstoppertje
Nog twee andere minpuntjes die ik wil aanstippen voor ik met opgepompte wangen de loftrompet ga blazen: het verhaal is redelijk generiek en zal je niet lang bijblijven, en de graphics zijn wat slordig qua afwerking.
Zo, hebben we dat ook gehad. Want voor de rest verdient Blacklist een vetlederen medaille voor de hoeveelheid content die de makers in de game gepropt hebben.
Zo zijn de co-op missies, als je ze speelt zoals ze bedoeld zijn - met z'n tweeën dus - waanzinnig cool en spannend: word je ontdekt dan is het meteen met je gedaan. Wat ik eveneens heel cool vind aan de co-op missies is dat je ze ieder moment via je tactische touchscreen-wereldkaart in de Paladin kunt benaderen, ook al ben je halverwege een verhalende missie. Dan parkeer je die missie gewoon voor het moment, en maak je effe een co-op uitstapje.
Daarnaast kent het spel ook nog een fantastische multiplayer met de terugkeer van het geliefde Spies versus Mercs dat is opgesplitst in twee varianten, Classic en Blacklist, waarbij Classic de klassieke twee tegen twee mode is en Blacklist wat meer flirt met de Call of Duty generatie vol perks en op te tuigen klassen. In Classic wordt, zeker als je als Spy speelt, verstoppertje tot kunst verheven en schittert de franchise als nooit tevoren.

OOK VOOR BIKKELS
Splinter Cell heeft veel gepassioneerde fans die al jaren roepen dat het na Chaos Theory, het derde (inderdaad briljante) deel uit de serie, allemaal bergafwaarts ging met de avonturen van Sam, vooral omdat de gameplay te makkelijk werd. Persoonlijk vind ik CT ook het beste deel uit de serie maar ik moet je zeggen dat Blacklist dat niveau af en toe benadert. Hardcore gamers kunnen kiezen voor de Perfectionist mode, de vierde moeilijkheidsgraad. Daar beschik je niet langer over de Execute-functionaliteit en is de A.I. van de tegenpartij zo alert als een stokstaartje met drie blikken Red Bull op. Alleen voor de echte bikkels dus.







SCORE 88

Blacklist is een stealth festijn dat zowel bij de meer actiegeoriënteerde spelers als de pure sluipmoordenaars in goede aarde zal vallen. De replaywaarde is bovendien ongekend hoog.

JAN



Met alleen de singleplayer en de co-op missies ben je al makkelijk een dikke twintig uur bezig. Daarna mag je los gaan in Spies vs. Mercs.

25+ UREN

18

BASICS

STEALTH/ACTION
UBISOFT
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

OOK GESPEELD

VAN DIE 'OHJA, DIE ZIJN ER OOK NOG!'-GAMES

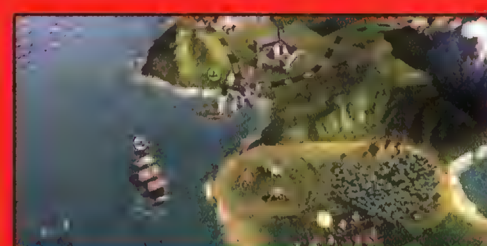


SID FLIKT HET WEER

Titel: Civilization: Brave New World
Platform: PC
Prijs: 29,99

Rozen verwelken, schepen vergaan maar Sid Meier's Civilization blijft altijd bestaan. Ga maar na; veteraan Sid doet eigenlijk al bijna twintig jaar hetzelfde met zijn bejubelde Civ-reeks maar blijft wel schaven, perfectioneren en tegelijkertijd zijn fans tevreden houden.
Zo ook met de uitbreidingen van zijn beschaving-evolutie-door-de-eeuwen-heen sim. Het feit dat er drie jaar na dato een tweede superdikke uitbreiding verschijnt, zegt iets over het commitment van 't team.
Brave New World zorgt niet alleen voor meer content, **het verbetert opnieuw de bestaande game**. World Congress, handelsroutes, culture overwinningen... ze maken de game minder voorspelbaar, spannender en beter in balans. Ook voor diplomatie is meer ruimte gekomen waardoor je uiteindelijk nog meer manieren hebt om van jouw beschaving de alles en iedereen overheersende te maken.

OORDEEL:
Als je een beetje een beschaafde Civ-speler bent, ben je 't aan jezelf verplicht Brave New World te spelen.



MADDEN NFL 25



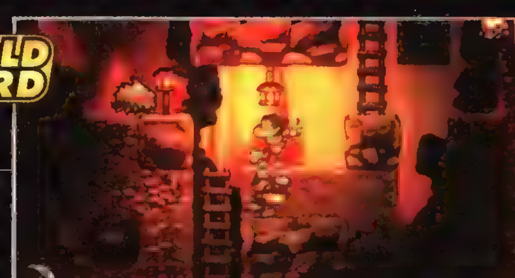
De Madden serie bestaat 25 jaar en viert dat met deze versie. Voor een beginnende speler zijn er met de tutorials genoeg mogelijkheden om de finesses van de game (en de sport) te leren kennen. Nieuw in deze versie, is het Precision Running, een beetje zoals we dat in FIFA kennen: met de linkertrigger ingedrukt, loop je dan wat langzamer, maar je kunt verdedigers makkelijker afhouden of te slim af zijn. Een grote verbetering die veel plezier oplevert.
Daarnaast is de Owner mode terug, waarin je een club kunt beheren. Voor de rest zijn er weinig nieuwe features ten opzichte van Madden 13. De game loopt echter soepeler en oogt realistischer dan ooit, aanrader voor de sportliefhebber!

SCORE:

DAMN, WAT EEN DIE

Titel: SteamWorld Dig
Platform: Nintendo 3DS
Prijs: € 8,99

GOLD AWARD



Afdalen in een grot: het blijft spannend. Helemaal als je die grot ook (deels) zelf moet graven. Waar kom je uit? Wat kom je tegen? In het echt niet zo veel, natuurlijk. Maar in videogames als Spelunky, Minecraft, Terraria, en de onlangs opgedoken 3DS-parel SteamWorld Dig des te meer.
Ik word altijd helemaal enthousiast als ik zelf mijn levels mag graven. Wat is dat toch? Wil ik dan geen geniale leveldesigns van de beste ontwikkelaars? Ja, natuurlijk wel. Maar het gevoel van 'zelf je weg banen' is ook erg fijn. En reken maar dat de ontwikkelaars in alle bovengenoemde spellen ervoor zorgen dat de spanning stijgt naarmate je dieper komt.

Je kunt erg diep gaan in SteamWorld Dig. In het begin met een pikhouweel, later met dynamiet, een drilboor of afvuurbare vuist.

Het afdalen dient met beleid te gebeuren, je kunt niet zomaar wat gaan hakken en boren. Hou rekening met verschillende ondergronden, verzamelbare grondstoffen, monsters en waterplasjes die het stoomvermogen van je boor aanvullen. Net als in graafspellen als Boulder Dash en Mr. Driller moet je oppassen niet tegen een vijand op te lopen, of een zware steen op je kop te krijgen.
Hou er ook rekening mee dat je op een gegeven moment door je



TOT HET GAATJE



Titel: Everybody's Golf
Platform: PSN
Prijs: € 14,99



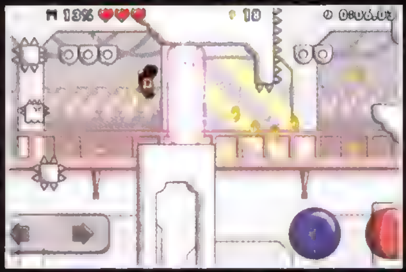
Everybody's Golf was absoluut een van de beste launchgames voor de PS Vita. De golfgame speelt heerlijk weg in combinatie met het touchscreen op de handheld, en door de kleurrijke graphics komt de boel echt tot leven in de palm van je hand. De game komt nu eindelijk ook naar de PlayStation 3, maar maakt daar toch iets minder indruk.
Op het kleine schermpje van de PS Vita ziet de game er prachtig uit, maar op je oversized TV oogt het allemaal wat minder strak. Het is dan ook een simpele poort van de PS Vita-versie en dat kan je helaas wel zien. Omdat je geen touchscreen hebt, is ook de besturing wat minder intuïtief.

De stijl van Everybody's Golf is heel Japans en dat zal niet iedereen aanspreken. De figuurtjes zijn klein, met overdreven grote voeten, hoofd en ogen, en ook de voice acting sluit met z'n enthousiaste kreetjes aan op die nogal kinderachtige figuurtjes.
De gameplay is dan weer wel serieus te noemen, want **denk niet dat je in deze golfgame een simpele hole in one kan slaan.**
Het is nog steeds leuk, maar op de PS Vita toch een stuk beter!

OORDEEL:
Birdie.



OPZIJ, OPZIJ, OPZIJ, MAAK PLAATS, MAAK PLAATS, MAAK PLAATS





Titel: Mikey Hooks
Platform: iOS
Prijs: 1,79

Verslavend uitdagend, frustrerend en fascinerend.
Mikey Hooks, het vervolg op Mikey Shorts, weet op knappe wijze Indiana Jones, Mario, Metroid, Super Crate Box en Pitfall met elkaar te verenigen, tot leven gebracht in een **bewust-old-skool-retro-look-jasje** waar door zowel de hipsters als de core gaming peeps out there deze game NU moeten gaan downloaden.
De toevoeging van de grapple hook maakt het grote verschil in deze game en als je na de 24 story missies nog meer fun zoekt, zullen de onderdelen waarbij je tegen de klok in mag platformen, je aangenaam gestoord maken.

OORDEEL:
Platformgoud dat blijft blinken.

PE DOWNLOADABLE!



gegraven gangen weer omhoog moet. Dat doe je aanvankelijk met walljump en gekochte laddertjes, later met steamjump en teleporters.
Door in het spel te vorderen, groeit het cowboydorpje aan het oppervlak met huisjes, teleporters en aanschafbare items en upgrades.

Het speltempo is subliem, de dosering van nieuwe mogelijkheden en gebieden is zó strak geregisseerd dat je constant iets nieuws krijgt of kunt doen. Na een paar uur stuit je steeds vaker op 'reeds bestaande mijnen', waardoor je ook nog van geniale leveldesigns kunt genieten.
Ik weet dat in winkels 'aan de oppervlakte' recent veel goede 3DS games zijn verschenen, maar voor deze downloadable zou je ook eens in de eShop moeten duiken.

SCORE 95

IS XCOM NOU HELEMAAL VAN DE POT GERUKT!?





Het leek een bescheiden prologgje te worden op XCOM: Enemy Unknown, maar The Bureau: XCOM Declassified is gedurende z'n lange ontwikkelproces compleet droeloe gegaan. Ruimtewezens met tepels, plotgaten zo groot als moederschepen: het is krezie! Maar gelukkig houdt de gameplay, die goed gejat is van Mass Effect, je wel effe bezig.
www.pu.nl/XCOMReview

ERVAAR DE MACHT VAN JE TWEE STEMPELS



Titel: Papers, Please
Platform: PC / Mac
Prijs: € 8,99



Het land: de heilstaat Arstotzka.
De sfeer: naargeestig, dystopisch, Sovjet-grauw.
De speelruimte: een douanepost.
Je wapens: een rode stempel en een groene stempel.
Je vijanden: gelukszoekers en terroristen die met valse papieren Arstotzka willen binnendringen.
Je focus: o.a. onjuiste namen, cijfers, data, foto's, ontbrekende visa en zaken die niet stroken met het regelboek, dat onder druk van aanslagen steeds weer wordt aangepast.
Missers: worden bestraft met inhouding van je toch al schamele loontje
Je familie: heeft je geld nodig voor eten en medicijnen, dus kun je je geen missers permitteren.
Beleving: ontwrichtend, vernieuwend en zinderend spannend.

SCORE:

'NEE SUKKEL, EERST DOOR DAT GAT EN DAN NAAR LINKS, AAARGGGH!'





Titel: Ibb and Obb
Platform: PSN
Prijs: € 9,99

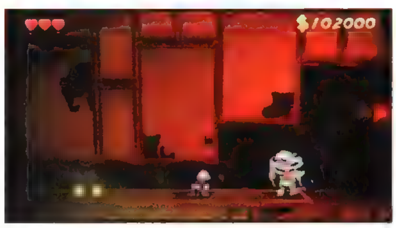
Ibb and Obb is een co-op puzzelplatformspel dat je met twee mannetjes door buitenaards aandoende omgevingen laat lopen en springen. Het bijzondere is de lijn die horizontaal door het midden loopt en de zwaartekracht spiegelt. Wat betekent dat je zowel aan de ene als aan de andere kant van de lijn (maar dan op z'n kop) kunt lopen en springen; de basis voor vele, redelijk unieke puzzels.

Bij de puzzels heb je je medespeler echt nodig, bijvoorbeeld als opstapje om vanaf genoeg hoogte door een gat in de zwaartekracht-lijn te vallen. Helaas blijkt het lastig mijn nogal domme medespeler via geschreeuwde commando's in de juiste positie te krijgen, al is dat misschien een kwestie van training en harder schreeuwen. **Met een geschikte partner zou dit best een coole game kunnen zijn.** Het sfeertje is lekker apart, met onheilspellende kleurveranderingen en grappige details.
Het is ook wel degelijk mogelijk om Ibb and Obb in je eentje te spelen, maar dan stuit je nimmer op de unieke kracht van dit spel. De unieke kracht van dit spel is dat het relaties kan verwoesten.

OORDEEL:
De ultieme relatietest.

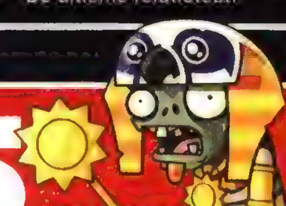
DUCKTALES REMASTERED: WEINIG VERBETERD





Na hun grandioze remake van NES-klassieker A Boy and His Blob, heeft WayForward ook getracht de NES-klassieker DuckTales in een verbeterde versie naar het heden te brengen. Dat is mislukt.
De graphics zijn - vanzelfsprekend - fraaier, maar verder zijn alle 'verbeteringen' kut. Vooral de tekenfilmachtige intermezzo's met ingesproken stemmetjes zijn om dol van te worden.
Lees meer: www.pu.nl/DuckTalesRemasteredReview

PLANT WARS
ATTACK OF THE PIRATES



Titel: Plants vs Zombies 2
Platform: iOS
Prijs: GRATIS





Met Plants vs. Zombies 1 heb ik zo vaak over de glazen plaat van mijn iPhone 4 gewreven, dat ie bijna in kristal is veranderd, want wat was ik totaal hooked aan die ultieme tower defense game!
Deel 2 speel ik op mijn New iPad, maar dat ik van platform geswitched ben, is niet de grootste verandering van PvZ2 ten opzichte van z'n voorganger. Nee, dat zit 'm in de prijs, want die is van minder dan een euro, naar GRATIS gegaan! Geen enorme daling, maar **desalniettemin merk je wel aan de game dat er rekening is gehouden met eventuele microtransacties.** Je kunt namelijk betalen voor nieuwe planten, hoewel je ook gewoon kunt wachten totdat je ze via normale progressie in de game unlockt. Bonussen kan je eveneens kopen, mocht je de game verschrikkelijk makkelijk willen maken. Retards zijn dus de enigen die hier geld aan verspillen.

Ondertussen kun je bizar weinig doen met ingame geld, wat ik de grootste tegenvaller vind. Cash

BROEDERLIEFDE IS KORT MAAR KRACHTIG



Titel: Brothers: A Tale of Two Sons
Platform: Xbox 360, ook voor PS3 en PC
Prijs: 1200 Microsoft Points

Dat het stoere Starbreeze - vooral bekend om games met guns, messen en bloed - het aandurft om met een wat kleine, intieme game als Brothers: A Tale of Two Sons te komen, is sowieso al winst.

Beginnend met de minpuntjes: de game is kort (slechts drie uurtjes) maar die lengte is logisch. Toch was ik nog niet klaar met beide mannetjes die al snel mijn hart stalen.

Ander dingetje is de lage moeilijkheidsgraad. De puzzels missen soms wat diepgang en de structuur van het spel is rechtlijnig.

Daar tegenover staat **een spannend verhaal, een duistere wereld, prachtige beelden en sfeervolle omgevingen.**

Twee broers, een oudere en een jongere, gaan op zoek naar een medicijn voor hun doodzieke vader. In het begin van het spel is alles nog gezellig, maar de reis leidt hun naar verre, duistere oorden.

De crux zit 'm in het feit dat je als speler beide broers bestuurt. Dat vraagt enige gewenning vooral omdat beide broers een stick en een trigger toegewezen hebben gekregen (linker en rechter). Wanneer de rechterbroer links in beeld staat, kan het spel onbedoeld je hersenpan opfokken maar daar wen je dus snel aan.

Het is uiteindelijk vooral het verhalende karakter en de sprookjesachtige vormgeving van Two Brothers die zeer bevredigt.

SCORE:

PAYDAY 2

MISDAAD LOONT WÉL!



Houd de dief! Speel Payday 2 met de oliedomme A.I. en je voelt je bestolen: zelfs de lolly van een kind gappen escaleert in een chaotische shoot-out. Werk echter samen in multiplayer, en je waant je een professionele roofovervaller die er zijn hand nog niet voor omdraait de Mona Lisa te jatten.

Lees meer: www.pu.nl/Payday2review

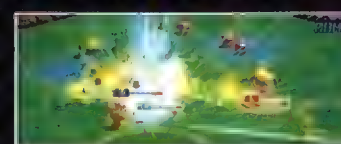
GOTTA IGNORE THEM ALL!

Titel: Pokémon Rumble U
Platform: Wii U
Prijs: € 14,99

De NFC-reader van de GamePad kan gegevens van fysieke Pokémon-poppetjes lezen, waardoor de betreffende Pokémon plots in Pokémon Rumble U verschijnen. Helaas zijn die fysieke poppetjes nergens in Nederland verkrijgbaar.

Het vervelende van Pokemon Rumble U is dat de game wel aanmoedigt om die poppetjes te gaan halen, desnoods in Japan. Je kunt je Pokémon namelijk niet trainen of levelen, maar moet het geluk hebben sterkere soorten uit capsules te ontvangen. Als je nou maar zo'n poppetje kon kopen, dan had je meteen superkracht. **Maar ja, je mag van je moeder niet naar Japan. Zeikwijf.**

Zonder poppetjes komt het erop neer dat je levels meermaals moet spelen om Pokémon te krijgen die sterk genoeg zijn voor het volgende level. Is dat een straf? Ja, eigenlijk wel. Je vecht louter in arena's, en voornamelijk door heel snel op de A-knop of B-knop te drukken in een onoverzichtelijke wirwar van vijanden. Lekker negeren, deze Pikashit.

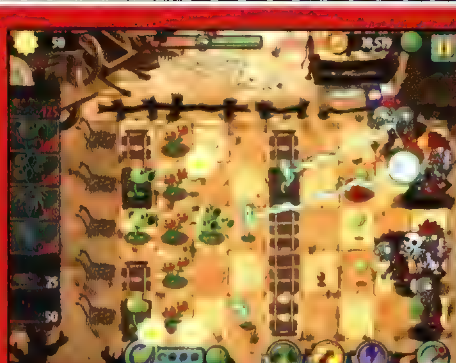


OORDEEL:
De slechtste game die Nintendo dit jaar heeft uitgebracht.

kan je alleen uitgeven aan power-ups waarmee je door knijp-, lijntrek- en gooibewegingen te maken zombies op directe wijze kunt killen. Ik heb er echter een persoonlijke uitdaging van gemaakt om deze power-ups juist NIET te gebruiken. [illegible]. Bovendien was het sparen voor extra brute planten en nieuwe minigames in deel 1 (na een van de updates) een van de verslavende elementen, terwijl je nu cash verzamelt voor Sjaak Bonenstaak. Spijtig.

Wel erg geslaagd is de manier waarop de levels verdeeld zijn, want je gaat met Crazy Dave terug in de tijd omdat hij een taco opnieuw wil opeten (lol), waardoor je per ongeluk het wilde westen, het oude Egypte en een piratenwereld aandoet. Alle werelden kennen verschillende paden, te unlocken met sleutels die je in de levels kunt vinden, en de laatste twee werelden (cowboys en piraten) moet je ontgrendelen door middels een Angry Birds-achtig systeem sterren te verzamelen.

Nieuwe werelden zullen worden toegevoegd, zoals binnenkort eentje genaamd Far Future en het lijkt erop dat er ook eentje met aliens erin gepland is. [illegible]



De gameplay is redelijk hetzelfde gebleven, hoewel je je tactieken dankzij een shitload aan nieuwe planten flink op de schop zal moeten nemen. Bovendien zorgt Plantfood voor extra dynamiek, want hiermee kun je je planten tijdelijk extra krachtig maken, wat even hilarische als verrassende effecten oplevert.

[illegible], maar of je dat groene, lopende lijk nou een koiboi-hoed opzet of niet, het is en blijft dezelfde zombie. Gelukkig is die ondode nog steeds een even grappige als dwaze rukker, naar wiens gekreun je graag een paar dagen luistert.

SCORE 80

VERZAMELEN IN DE DISNEY DIMENSIE



Disney jat het Skylanders-idee onder Activisions reet vandaan, en terecht! Ze weten er namelijk best iets leuks mee te doen en dus hoef je het Disney Infinity Starter Pack niet alléén aan te schaffen voor de prachtige poppetjes van Mr. Incredible, Sulley en Jack Sparrow; de bijbehorende spellekes zijn namelijk ook leuk.

Lees meer: www.pu.nl/DisneyInfinityReview

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Volgens Sony is 3D-gaming de beste uitvinding sinds?**
- A) Gesneden brood en de opblaaspop
- B) Geraspte kaas en trileitjes
- C) Gebakken vis en glijmiddel

2 **Wat dacht Gameroom winnaar Robin dat ie kreeg, volgens bijschriftenmaker Ed?**
- A) Een tamme zeehond en voor 500 euro aan zeehondenvoer
- B) Een jaarkaart voor het pannenlappenmuseum in Spanbroek
- C) Een echte Terza Barkley - doggy style - opblaaspop

3 **Eindelijk een écht goede FPS die je ook kunt spelen tijdens het...?**
- A) Eten
- B) Vrijen
- C) Schijten

4 **Wat keert terug in Mario Kart 8?**
- A) Het blauwe schild
- B) De paarse dildo
- C) De rode hond

5 **In de Perfectionist mode van SC: Blacklist is de A.I. zo alert als?**
- A) Een Roemeense zakkenroller op de Gay Pride
- B) Een elfjarig jongetje op schoot bij een priester
- C) Een stokstaartje met drie blikken Red Bull op

6 **Wat lag er op de kamer van Jan in Wit-Rusland?**
- A) Een pakje condooms en een boekje over seks en SOA's
- B) Een zwangere hoer en een fruitschaal met reeds gepelde bananen
- C) Een zieke mantelbaviaan en een volle krat bedorven chocomel

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN

STEELSERIES FROST BLUE GAMING GEAR DOOS

Met daarin:

*** Siberia V2 Illuminated Headset**
*** Sensei Illuminated Mouse**
*** QCK Muismat**





AAN HET SPIT

DEZE MAAND ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT: Xbox One bobo's

Dat de Xbox One dit jaar niet verschijnt, is de zoveelste domper voor de Xbox-speler. Is Nederland dan werkelijk het afvoerputje van de game-industrie? Jan was het zat, hackte de server van Microsoft en kwam als een ware Edward Snowden achter het mailverkeer tussen Phil Harrison en Don Mattrick.

20 mei 2013
10:10
From: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
To: Don.Mattrick@microsoftbobodeluxe.com
Beste Don,
Morgen is ons grote Xbox One reveal event! Ik had een paar vraagjes. Moeten we niet iets melden over tweedehands games en altijd online zijn? Daarover doen zoveel rare verhalen de ronde op dit moment. En waarom mag ik eigenlijk morgen niks zeggen op het podium?

20 mei 2013
11:20
From: Don.Mattrick@microsoftbobodeluxe.com
To: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
Beste Phil,
We zeggen niks. We hebben een interview met The Verge gedaan en laten dat een paar uur na de show lekken. Dan kijken of het überhaupt opgepakt wordt. En nee, sorry er is even geen plaats voor jou on stage. Jij mag straks in Keulen je dingetje doen.

****

21 mei 2013
15:07
From: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
To: Don.Mattrick@microsoftbobodeluxe.com
Beste Don,
Het loopt uit de hand. Ik krijg alleen maar lastige journalisten die me doorzagen over ons tweedehands gamebeleid enzo. Ik heb hier nu een enorme eikel van een journalist zitten, ene Meijboom uit Nederland, die blijft maar zeuren over duidelijkheid. Edge en Eurogamer zijn er niets bij!

21 mei 2013
15:26
From: Don.Mattrick@microsoftbobodeluxe.com
To: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
Beste Phil,
Mmm, dit gaat niet helemaal zoals gepland. Maar het komt goed. Geef die Meijboom een gratis goodie, is die ook weer blij. Op de E3 hebben we heel veel games en dan heeft niemand het meer over die issues. Hou vol!

****

9 juni 2013
22:30
From: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
To: Don.Mattrick@microsoftbobodeluxe.com
Don, ga je morgen op onze E3 persconferentie nog iets zeggen over alle kritiek van de afgelopen weken? We kunnen het niet blijven negeren. Tijd voor actie!

9 juni
22:31
From: Don.Mattrick@microsoftbobodeluxe.com
To: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
Phil, ga jij mij nou vertellen wat ik moet doen? Heb je onze line-up gezien? Die is fantastisch. Mensen gaan keihard kwijlen van al die games. Bovendien hebben we Kojima on stage en World of Tanks voor de 360. Wat kan er mis gaan?

****

18 juni
From: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
To: Don.Mattrick@microsoftbobodeluxe.com
Don, alsjeblieft. De pre-orders blijven achter, het internet brandt ons af. Ik denk dat we onze koers serieus moeten heroverwegen. Als ik een ding heb geleerd tijdens mijn periode bij PlayStation is dat je ook te arrogant kan zijn.

18 juni
15:26
From: Don.Mattrick@microsoftbobodeluxe.com
To: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
Pfff. Wat een gedoe allemaal. Maar okay, fuck het ook maar. We draaien de boel terug. Ik schrijf wel een emotioneel briefje op Xbox Wire waarin ik iets brabbel over belang van consumenten en gamers als fans enzovoorts. Als jij even onze partners op de hoogte stelt?

****

19 juni
14:30
From: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
To: Don.Mattrick@microsoftbobodeluxe.com
Beste Don,
Wat is dit nu weer? Draaien we alles terug, worden we uitgemaakt voor draaikonten. Het is ook nooit goed. Heb jij nog interview-aanvragen?

20 juni
8:30
From: Don.Mattrick@microsoftbobodeluxe.com
To: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
Beste Phil,
Ik heb alle interviews afgewezen. Ben echt een beetje klaar met de pers. Ze kunnen de boom in. Ik heb nu sowieso effe geen tijd voor mailverkeer. Ik heb een afspraak met Zynga en die duurt de hele dag.

****

29 juni
11:12
From: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
To: Don.Mattrick@microsoftbobodeluxe.com
Beste Don
Ik hoor allemaal rare geruchten. Dat je weggaat? Dat je de baas wordt van Zynga? Je laat me toch niet achter met deze puinhoop?

29 juni
11:12
From: Don.Mattrick@microsoftbobodeluxe.com
To: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
Dear sender,
I am out of the office for an undisclosed period... I'll come back to you as soon as possible.

****

8 juli
9:40
From: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
To: Don.Mattrick@zyngaboss.com
Don,
Ging je me nou nog vertellen dat je wegging of hoe zit het? Leuk dat je een nieuwe baan hebt, Judas!

8 juli
9:43
From: Don.Mattrick@zyngaboss.com
To: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
Phil, wat doe je haatdragend? Ik heb zes jaar de Xbox-divisie geleid en met succes. Nu is het tijd voor een ander om de fakkel over te nemen. Wellicht iets voor jou?

****

13 augustus
9:40
From: Phil.Harrison@microsoftbobo.com
To: Don.Mattrick@zyngaboss.com
He Don,
Ik heb een leuk nieuwtje voor je... die 21 landen waar we gaan launchen? Dat worden er 13. De rest mag lekker wachten tot 2014. Daar gaat je wereldwijde Xbox One launch! En ik zal tegen iedereen zeggen dat het jouw schuld was. Mismanagement van Donnie, met een hoofdletter M. Who is laughing now?

13 augustus
10:43
From: Don.Mattrick@zyngaboss.com
To: Phil.Harrison@microsoftbobo.com

Pffff, alsof me dat me ook maar één reet interesseert, dwaas!

****

PU 239 LIGT OP 22 OKTOBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GAAT GRADDUS IN DUBAI OP ZOEK NAAR Z'N VADER.
- VERLIEZEN WE EEN STUKJE VAN ONZE ZIEL IN BEYOND TWO SOULS.
- GAAN WE HET INTERNET OP, OP ZOEK NAAR MENSEN DIE EEN POTJE GTA V WILLEN DOEN.
- DOET JURJEN DISNEY IN DE PURETRO... OP WEINIG KINDVRIENDELIJKE WIJZE.
- GAAN WE ER ACHTER KOMEN OF DE 2DS OOK VOÉLT ALS FISHER PRICE.
- ZOEKEN WE TUSSEN DE GROENE VARKENS HINTS NAAR STAR WARS EPISODE VII.
- GAAT JAN WALVISSEN SPOTTEN OP EEN GALJOEN, ALSOF HIJ GEEN ECHT WERK HEEFT TE DOEN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



HEIL GAMESCOM!

Het zal vast komen omdat Ed beide wereldoorlogen heeft meegemaakt, maar hij trok een beetje wit weg bij het zien van deze foto. Duizenden Duitsers die enthousiast hun arm omhoog steken, daar heeft onze ouwe stomp nou eenmaal nare herinneringen aan.

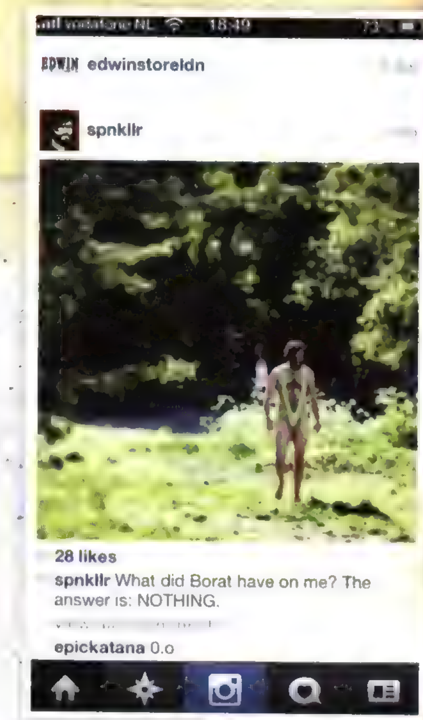
WHAT'S IN A NAME?

Het komt wel vaker voor dat in het buitenland onze namen worden verbasterd. Zo hebben we hier nog steeds naamplaatjes van Johan Bedelnok, Wouter Brukke en Neils Roodenberg, maar deze is eigenlijk best wel stoer.
Ward Greene klinkt toch veel beter dan Ward Geene? Ward was er echter niet zo down mee, al was ie allang blij dat er geen Genee stond...



THE CORNER OF SHAME

Ooit exclusief in het leven geroepen voor Wouter, wordt het 'hoekje der schaamte' steeds vaker bezet door Samuel. Tja, wat moeten we nu over deze Instagram-uiting zeggen? Alleen een schaamtevolle stilte lijkt hier op z'n plaats.



5 ZAKEN WAARMEE WE OOK WEL EEN 'XBOX ONE FLIPFLOP' WILLEN MAKEN

1. Ons haar. Voor veel redacteuren een grote frustratie. Deze haargroei 180 graden terugdraaien, wordt elk jaar standaard aan de Sint en Kerstman gevraagd. Je zou toch denken dat die gasten wel wat haar kunnen missen...
2. Allemaal vanaf het begin retepositief zijn over de Dreamcast. Of moeten we hier spreken van retropositief...
3. Allemaal juichen na de eerste bekendmaking van de Wii. Want het bijna unaniem dissen van deze console na de eerste demonstratie, was pijnlijk. Jurjen heeft het ons nog steeds niet helemaal vergeven.
4. Onze artikelen op tijd inleveren. En je kunt wel bedenken wie dit puntje heeft aangebracht...
5. Hadden we maar nooit gezegd dat we al zo lang op Duke Nukem Forever zaten te wachten, dan was die uiteindelijke drol van Gearbox ons misschien bespaard gebleven.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT



DER KRAFTSPIONNE

#Als eerbetoon aan Microsoft, maken ook wij een draai van 180 graden en zetten het Gamescom deel van de Powerspy helemaal achter in het blad.

#Samuel had het de hele Gamescom ontzettend druk. Niet met werk maar met zijn Pikachu-3DS in zijn broek om Mii's te scoren. Of hij er 340.000 heeft verzameld (totaal aantal bezoekers), weten we niet. Wel hoorden wij hem tegen vrouwelijke bezoekers honderden keren zeggen: 'Hé du madchen, sehe mal was fur eine hartes stuck Pikachu ich in meine hose hab'.

#Ward kreeg daarentegen weer een titaan in zijn broek van Titanfall. Maar ja, die gast vindt alles goed waar MMO voor staat.

#Wouters vriendin kwam ook langs - dat was dus de hele tijd over de Sims 4 klessebessen

#Jan werd helemaal gek toen hij met Fable Legends aan de slag mocht op een Xbox One. Het wordt na het verdwijnen van Peter Molyneux in ieder geval de eerste Fable die niet door de maker zelf achteraf afgezeken wordt.

#Al Lowe, de bedenker van Leisure Suit Larry, was ook op Gamescom. Althans, dat zei men, want hij kwam te laat voor z'n interview met Wouter. Lowe is verder geen familie van Jan of Sam.

#Wouter en Tjeerd hadden tijdens hun mediainschrijving GDC-pasjes aangevraagd ipv GC-perspassen. En de Game Developers Conference is toch echt een ander event. Maar ja, begrijpend lezen is ook erg lastig.

#Valve was ook op de GC aanwezig - zonder Half-Life 3. Gelukkig kwamen de 340.000 Duitsers niet speciaal daarvoor, anders waren er rellen uitgebroken.

CHICK VAN DE MAAND

Dat de Chick van de Maand deze keer afkomstig is van de Gamescom mag je een verrassing noemen. De kans op een ontmoeting met vrouwelijk schoon is op deze beurs even klein als de paus tegenkomen bij de enige nog werkzame hoer in Spanbroek.
Maar toen Ed in de stapel aangeleverd beeld deze promo-girl voor World of Warplanes aantrof, kon hij een kreetje van genot niet onderdrukken. 'Als deze meid mijn stewardess was, sprak hij stoer, 'zou ik haar tijdens mijn eerstvolgende vlucht hoogstpersoonlijk lid van de Mile High Club maken. Die chick zal nooit meer bij Virgin kunnen vliegen'. Dream on old man, dream on...



WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Allemaal vakantie willen nemen als GTA V uitkomt. Vreemd genoeg vindt Ed dat geen goed idee.

9% Ons op Gamescom een weg banen door 340.000 Duitsers. Een ergere nachtmerrie is feitelijk niet voorstelbaar.

7% De PES vs FIFA fanboy-oorlog eens lekker laten oplaaien op de redactie. Alleen Ward en Wouter hebben er niks mee, maar die sporen dan ook niet helemaal. Toegegeven, de rest ook niet...

11% Een 92 aan Rome Total War 2 geven. Dat is nog minder dan het aantal poppetjes in één unit.

13% Meer achten in deze PU uitdelen dan aanwezig waren op alle schoolrapporten van alle redacteuren samen.

10% Ervaren dat developer Spark Unlimited in Lost Planet 3 inderdaad af en toe een beetje lost was.

8% Benieuwd zijn wie GTA V NIET gaat halen.

12% Toch weer wat Duits bijgeleerd. Te weten: 'Ich Bin von Kraft Unlimitiert', 'Ein grosses Bier bitte und eind Limo fur die kleine Sam hier' en 'Wissen sie ob Halbes Leben Drei da ist?'

10% Beseffen dat voor ons bij de PU games al jaren Free to Play zijn.

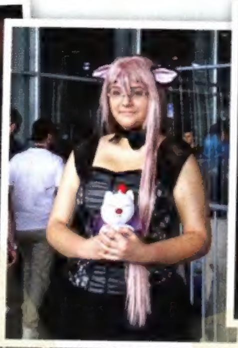
8% Hadden we al vermeld dat GTA V uitkomt...



GAMESCOMCOSPLAY

Cosplay was echt wel een dingetje op de afgelopen Gamescom, en met name de chicks lieten zich in dat opzicht niet onbetuigd. Bijgaande beelden bevestigen meteen de opmerking die we bij het stukje over de Chick van de Maand maakten: er waren net zoveel lekkere chicks in Keulen als vegetarische piranha's in het IJsselmeer.











FRAMEDROP

JORDI PETERS

